



# HEMDATOR

Nr 1 2013

Nytt

Tyck till om detta nummer..  
...och du kan vinna en klocka!

Se sidan 53



Vinn spelet Of Orcs Of Men

## I detta nummer bl.a:

- Hur definierar man en Hemdator?
- Lego Mindstorms - inte bara för barn
- Pebble Smartwatch
- Dokumentären du inte bör missa!
- ArkadRevyn tillbaka
- Ny sektion: Retro & Nostalgi





# 'RST!



## Var finns du?

Vi vet att det, runt om i landet, sitter massor av dataentusiaster och hackar allt vad tygen håller. Ofta är detta mycket duktiga och tekniskt skickliga personer som har valt att tränga djupt in i datorernas värld. Om du känner dig utpekad nu så vet du också att dessa rader riktar sig just till dig. Ta kontakt med Svenska Hemdator Nytt's redaktion via kontaktsidan på :

[www.hemdatornytt.se](http://www.hemdatornytt.se)

snarast. Vi tycker nämligen att det är lite ojust att folk sitter inne med en massa kunskaper utan att dela med sig av dessa till andra. Vi kommer därför att, på alla tänkbara sätt, försöka backa upp dem som har lust, tid och kunskap om just sin dator att nå ut andra som vill lära sig mera. Vi söker entusiaster som kan tänka sig att testa spel, tillbehör och annan hårdvara.

### Intressegrupper

Vi skulle även tycka om att upplåta plats för de olika intresseorganisationer som vi vet finns gott om här och var. Varför inte försöka få andra intresserade av det ni sysslar med? En egen hemsida/forum i all ära men visst är detta mest för de som redan är frälsta? I Hemdator Nytt kan ni ha en egen sida och sprida PR om just er verksamhet!



Till innehåll

## I REDAKTIONEN:



**MAGNUS CARLING**

40-årig driftchef som jobbat inom IT-branschen i drygt tjugo år. Ägnar sin fritid åt att vara med familjen, skriva, spela spel och se på film. Han tar varje tillfälle han får att åka snowboard och att grilla enorma mängder kött.

**Favoritdator:**  
PC - Sony Vaio

**Huvudintresse:**  
Film och spel

**Favoritspel:**  
Skyrim



**CHRISTER BYGDESTAM**

36-årig projektchef och serieentreprenör med förkärlek för resor och programmering, gärna i kombination. Nördar in mig på österrikiska offpistrepör och HTML5.

**Favoritdator:**  
MacBook Pro

**Huvudintresse:**  
Programmering och spel

**Favoritpråk:**  
JavaScript

**Favoritspel:**  
Halo 4



**MARTIN LINDELL**

Började spela på mitten av 80-talet och var flitig läsare av Hemdatornytt redan då. Har arbetat i spelbranschen sedan 94 med att jobba i butik, skriva artiklar, informatör på branschföreningen och förläggare av spel.

**Favoritdator:**  
386:an

**Huvudintresse:**  
Spel, karate

**Favoritspel:**  
Tetris och California Games bland de äldre samt Skyrim och Fallout 3 bland de nyare)



**DAVID ALMER**

34-årig gymnasielärare och frilansskribent med bakgrund som redaktör och datornörd.

**Favoritdator:**  
Commodore 64

**Huvudintressen:**  
Litteratur, Demos, Commodore-hårdvara

**Favoritspel:**  
Civilization, Pirates!



**HANS JOHANSSON**

Frilansande datorkille, pluggar på Chalmers i Göteborg. 28 år och med intresse av retro

**Favoritdator:**  
MacBook

**Huvudintresse:**  
Karate, datorspel

**Favoritspel:**  
World of Warcraft



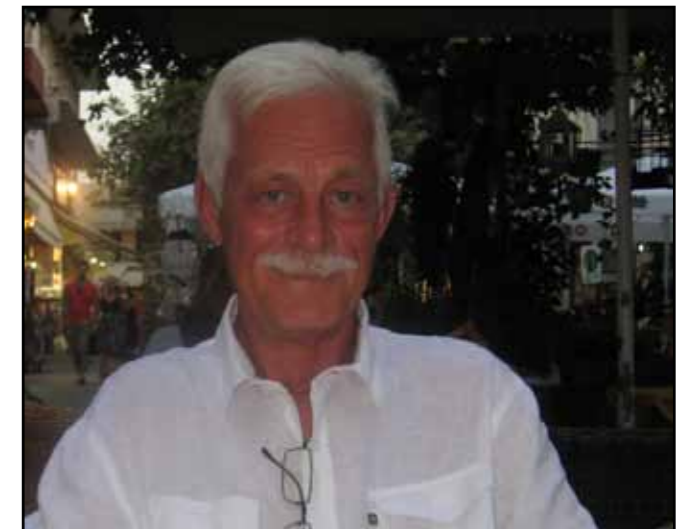
???

Här finns plats även för dig!

Har du lust att bli medarbetare i kommande nummer? Hör av dig och berätta om vem du är och vad du skulle vilja skriva om så hör vi av oss snarast

**KONTAKTA OSS**

## INSIDAN



**D**etta nummer är den andra digitala upplagan av Hemdator Nytt. 64 sidor, tjockare än förra numret och precis lika läsvärt.

Utgivningstakten är fortfarande lite osäker men ytterligare minst tre nummer är planerade för 2013. Allt beror på responsen från er läsare! Förra numret fick en rätt blygsam start men jag vet att det tar tid innan kunskapen om att Hemdator Nytt finns sprids ut till fler.

Du som köper detta nummer får hemskt gärna hjälpa till, för varje ny läsare du hjälper oss att hitta erbjuder vi dig 5:- för besväret. I butiken där du köpte denna tidning hittar du information.

När du läser detta så är nästa nummer på gång och jag räknar med att släppa det i slutet av Maj Jag ser fram mot chansen att utöka sidantalet ännu mer.

Tills dess, hör av dig via hemsidan med synpunkter och önskemål.

*Ulf Selstam*



Sveriges första märkesoberoende hemdatortidning.

Grundad 1986

Chefredaktör och ansvarig utgivare:..... Ulf Selstam. **Mail**  
Grafisk produktion & layout..... Selstam Mediakonsult HB, Lindome  
Annonsbokning:..... Ulf Selstam. **Mail**

Hemdator Nytt är en märkesobunden tidning för datorentusiaster.  
Utgivning sker endast digitalt via tidningens hemsida:

[www.hemdatornytt.se](http://www.hemdatornytt.se)

Eventuella bidrag till tidningen skickas via kontaktformuläret på hemsidan alternativt till **redaktionen**. Genom att skicka in material försäkras bidragsgivaren att publiceringsrätten tillhör Hemdator Nytt

Till innehåll







# SMÅPLOCK



## Rikomagic Android Mini PC

■ ■ ■ MK802 från Rikomagic är en mycket liten dator som använder Google Android 4.1.1 och är utformad för att anslutas direkt till HDMI-porten på din TV. Du kan också ansluta en mus och / eller trådlöst tangentbord för att navigera genom Android gränssnittet. Strömmen tar du från en USB-port på samma TV.

Upplev fantastisk 1080p HD-innehåll från YouTube, skicka e-post, uppdatera Facebook-status, spela Angry Birds eller Fruit Ninja som aldrig förr. Det finns även en Netflix-app samt en XBMC-app (XBMC är fortfarande under utveckling och finns inte i Google Play än. Beta finns att ladda ner från utvecklarnas sida!)

Ladda ner nya program, skapa och visa presentationer, lyssna på musik på Spotify eller Wimp, läsa böcker och spela de flesta interaktiva spel du använder på din telefon eller surfplatta. Stöder mer än 600 000 Android Play program och spel för en stor upplevelse.

USB-porten stöder 2,4 GHz trådlös mus, trådlöst tangentbord med pekplatta och dylikt. Den har även en mikro-SD-kortplats där du lägga till mer lagringsutrymme, upp till 32 GB.



## Specifikationer:

Processor: RK3066 Dual Core - Cortex-A9  
Up to 1.6GHz  
Grafik: Quad-Core 2D/3D/OpenGL  
ES2.0(AMD Z430)/ OpenVG1  
Minne: 1 GB RAM DDR3  
Lagring: 8 GB  
Storlek: 90mm x 40mm x 13mm

## Övrigt:

Minneskort: Micro SD, 1 st HDMI, 2 st USB  
1 st micro-USB, Trådlöst nätverkskort  
802.11b/g/n Bluetooth, Android 4.1, Flash 11.1,  
HTML 5  
Videoformat: WMV/ASF/MP4/3GP/3G2M4V/  
AVI/MJPEG /RV10/DivX/VC-1/  
MPEG-2/MPEG-4/H.263/  
H.264/1280\*720P HD 30 fps,  
1080P/720\*480 D1 30fps  
Ljudformat: MP3/WMA/APE/FLAC/AAC/OGG/  
AC3/WAV  
Pris: 669:-



# HEMDATOR NYTT

## Hur definierar man en hemdator?

**V**ad är en hemdator idag egentligen? Det var ju så mycket enklare förr! Då handlade det om en Atari, C64:a, Amiga eller liknande tingest som oftast användes av yngre för spel och för att lära sig programmering. De något äldre letade efter nyttoprogram som ordbehandlare och kalkylprogram för att kunna rättfärdiga inköpet av den, på den tiden, kanske dyra datorutrustningen. Det är bara att titta på den gamla annonserna från 80- och 90-talet och en Amiga för 5495:- 1990 mostvarar 8250:- omräknat till dagens krona. ( En rolig omräknare som du kan leka med hittar du [HÄR](#))

Om man frågar någon nu för tiden så blir oftast svaret: "PC:n hemma". En pryl som på 90-talet var mer av en kontorsmaskin. Samtidigt går de flesta omkring med en dator i fickan som är betydligt mer kraftfull än 90-talets mest avancerade kontorsdatorer: en helt valig smarttelefon! De prestanda som en Iphone har idag var ju helt otänkbara på den tiden. Internet fanns inte och man kan undra över vad folk sysslade med på den tiden då vare sig mail, Facebook, Twitter etc fanns. När man köpte böcker i bokaffären och PayPal var ett helt okänt begrepp.

## Vad skall man eftersträva?

Om man nu skall knäpa samman en tidning med namnet Hemdator Nytt, vad skall man då lägga sitt krut på? Ja, givetvis kommer det att bli en hel del av dagens teknik såsom telefoner, läsplattor och spelkonsoler. Men det finns idag en rätt stor mängd yngre som fascinerats av det som ursprungligen betraktades som hemdator. Saker och händelser som kom att forma den IT-miljö som vi nu har omkring oss.

## Brygga mellan förr och nu

När jag beslöt att återuppta Hemdator Nytt så var det just detta som triggade mig: Att skapa en "brygga" mellan förr och nu. Att kunna presentera en kanal där både nyblivna och äldre datortekniskt intresserade kan mötas och dela med sig av intryck, upplevelser och erfarenheter. Hur skall annars dagens unga få reda på hur utvecklingen har skett och varifrån ursprunget för dagens teknik kommer?

I detta, såväl i kommande nummer, hittar du prylar som är aktuella idag, grejor som är på gång men även artiklar från förr i form av spelrecensioner och tester för att man skall kunna ha något att jämföra med.

## Inne med Retro och Nostalgi

Ännu så länge är det mest gamla uvar som jag själv och de som växte upp under

hemdatorvägens första år som har upptäckt Hemdator Nytt. Det ligger i tiden detta med Retro och nostalgi men givetvis hoppas jag på att de som växer upp idag så småningom också skall hitta hit.

## Dra ditt strå till stacken

Du som läser dessa rader och känner att du vill dra ett strå till stacken - sprid ordet om tidningen och hemsidan existens vidare till andra. Vi finns numera på Facebook och nästa gång du köper ett nummer av Hemdator Nytt så ta en titt på menyn i butiken, där finns en länk: Affiliates. Här hittar du information om hur du kan tjäna extra några kronor på att tipsa andra om vår existens

## Minst fyra nummer i år

Många har hört av sig till mig med förfrågningar om hur ofta Hemdator Nytt skall komma ut. I min planering för 2013 finns ytterligare minst tre nummer men antalet kan mycket väl bli större om det finns intresse.

På vår hemsida kommer snart en möjlighet att tycka till om tidningen. Att ge mig information om hur innehållet bör se ut och vad som skall prioriteras. När detta blir aktuellt kommer jag att informera om detta i mitt nyhetsbrev. Har du inte registrerat dig för det så gör det nu. Länken har du [HÄR](#)

## Hemdatorn för mig

För att återknyta till rubriken, för mig är en hemdator den pryl med vars hjälp jag kan underhålla mig med (musik, film, korsord, spel), hålla kontakt med andra (mail, Facebook, Skype) och slutligen använda för foto- och filmredigering, arkivering etc.

De prylar som jag använder mest är PC, Ipad, Iphone samt en androidplatta. Alla har var sin plats beroende på var och när man skall använda respektive. Arbetar jag så blir det mest PC:n, slappar jag i soffan är det kanske Ipaden som funkade bäst och på resande fot är ju alltid smartphonen med.

Jag hoppas på respons från dig och alla andra som läser detta nummer. Hur tänker ni? Vad vill ni läsa om? Har ni egna uppslag att bidra med? Är ni med i föreningar och vill sprida budskapet till andra? Det är bara att skicka mig ett [mail](#) eller använda kontaktformuläret [HÄR](#).

Så ta nu och bläddra igenom detta nummer i lugn och ro. Du vet väl att du kan tanka hem hela tidningen som en PDF via menyn i underkanten.

Vi hörs igen i sommar!

■ Ulf Selstam

Nintendo®

7  
www.pegi.info

# I BUTIK NU!



FINNS I FÄRGERNA SVART & VIT



LÄS MER OM Wii U PÅ  
[WWW.NINTENDO.SE](http://WWW.NINTENDO.SE)



# Wii U™

[www.nintendo.se](http://www.nintendo.se)

Screenshot shown is from the New Super Mario Bros. U game.  
Wii U is a trademark of Nintendo.  
© 2012 Nintendo.



# Pebble Smartwatch

Pebble Smartwatch är den första smarta klockan som fungerar tillsammans med både Android och IOS



**N**u är den snart här! Prylen för alla pryltokiga som verkligen kittlar "måste ha!!!"-nerverna!! Den ser ut som en vanlig klocka men är sååå mycket mer!

Förutom att du kan ändra utseendet på displayen och välja klocka efter tillfälle och användning är den fullt anpassningsbar via appar du kan ladda hem till din smartphone oavsett om du har en iPhone eller en androidtelefon.

Pebble är den första klockan som är byggd för 20e århundradet. Den är fullt anpassningsbar med vackra urtavlor som du kan ladda hem och har en E-ink-skärm som är extremt lättavläst oavsett mörker eller starkt solljus. Den

är stryktålig och vattentät och har en otroligt hög imponentfaktor.

Du kopplar samman din Pebbles med din telefon via bluetooth vilket gör att den kan avisera inkommande telefonsamtal, SMS och andra meddelanden med tyst vibrering.

Utvecklingen av Pebbles har möjliggjorts via finansieringsformen Kickstarter. Man hade behövt \$100.00 för att ro projektet i land - och har hittills fått in över \$10 266 845.00!!!!

**Pris: ca 1500:-!**

Pebbles är nu i full produktion och levereras i den ordning som förhandsbeställningarna har kommit in. Du kan

beställa klockan **HÄR**, du betalar först när klockan är klar för leverans till just dig. Priset är på \$150.00 vilket motsvarar ca 1000:- exkl moms och frakt.

## För cyklister, golfare och andra motionärer

Cyklister kan använda Pebble som cykeldator med GPS, hastighet, avverkad vägsträcka och data om ruten. Som joggare eller löpare kan du hålla koll på smms uppgifter med en blick på urtavlan. Använd musikkontrollen för att spela, pausa eller hoppa över låtar med en knapptryckning. Regnar det? Inga problem! Pebble är vattentålig och du kan förvara din tele-



Mörk urtavla.... eller ljus? Du bestämmer själv och ändrar enkelt via en app!



Hur långt är det till greenen?



Ta emot SMS och andra aviseringar



Håll full koll på distans, tid och var du är



Pebbles finns att få i fem olika färger



Styr musiken via Pebble

fon på en skyddad plats. Är du golfare kan du ha med dig Pebble ut på banan och via Freecaddie ha koll på avstånd på över 25000 banor över hela världen. I stället för att använda din telefon kan du se avståndet till greenen på urtavlan. Detta är bara några få exempel på appar - en massa andra är under utveckling!

## Ändra utseendet

Pebble kan ändra utseendet direkt. Det finns redan massor av olika urtavlor att välja mellan och fler kommer varje dag. Välj din egen favorit med hjälp av appar och ha en klocka som passar alla tillfällen.

## Anpassa funktionerna

För att hela tiden hålla dig uppdaterad kan du ta emot aviseringar från din telefon direkt till klockan. Avfärda telefonsamtal med en skakning på handleden eller stäng av alla aviseringar om du så vill. Telefonen kan ge dig information om vem sim ringer, Mail- och SMS-innehåll, kalenderhändelser, meddelanden från Facebook och Twitter och om vädret. Givetvis finns alarm och timerfunktioner tillgängliga!

## Koda själv

Slutligen kan du även koda själv. När kommer nästa buss? Push-aviseringar kan styras till klockan och du har full kontroll över din klocka.

# KICKSTARTER

## Ekonomisk starthjälp för över 35 000 projekt!

### Vad är Kickstarter?

Kickstarter är en finansieringslösning för kreativa projekt. Allt från filmer, spel och musik till konst och teknologi. Kickstarter omfattar ambitiösa, nytänkande och fantasifulla projekt som kan ledas till verkligt genom direkt support av andra.

Sedan lanseringen 2009 har över 3,5 miljarder kr lagts in av fler än 3 miljoner personer som möjliggjort mer än 35 000 kreativa projekt

Tusentals olika projekt finansieras hela tiden genom Kickstarter. Varje projekt skapas och utförs av en eller flera personer som har total kontroll över sin skapelse.

Uppstartaren av varje nytt projekt sätter upp sitt mål och deadline. Om andra personer gillar idén kan de sponsra projektet för att det skall kunna bli verkligt. Om idén visar sig slå och genererar pengar tillbaks får sponsorerna sina pengar tillbaks, går det fel så fördelas förlusten på ett stort antal personer. Allt att vinna men inte så mycket att riskera.

Pebble är ett lysande exempel på finansiering genom Kickstarter.

Du kan läsa mer om Kickstarter på deras hemsida och även se vilka andra projekt som för närvarande söker uppbackare. Klicka **HÄR!**





# YotaPhone - Telefonen med två sidor...

**YotaPhone har en 12-megapixel kamera med en 1.3-megapixel lins på framsidan, dual-core processor, internminne på 32 eller 64GB. Lansering kommer troligen att ske under andra halvan av 2013**



Det låter som ett dåligt Star Wars-kämt men den nya telefonen Yotaphone, som kommer från samma företag som tillverkar LTE-routarna och modem, är en av de mest intressanta Androidtillskotten på senare tid. På mässan visades den första av tre prototyper upp och lanseringen beräknas ske under hösten 2013.

Här är grundfakta, kort och gott: YotaPhone är en kraftfull Android 4.1 Jelly Bean smartphone med e-ink display på baksidan. Varför? Ja, det handlar om att spara batteritid. E-ink sparar betydligt mer på resurserna än en färgskärm så om du t.ex. läser en bok så använder du e-ink-sidan, vill du se film eller titta på bilder vänder du telefonen och använder färgskärmen.

Det finns två sätt att få innehållet på bakre skärmen, antingen genom att svepa med två fingrar nedåt och man får då en speglad bild på e-inkskärmen. Men man kan även använda appar som är gjorda för ett speciellt ändamål. YotaPhone startar med ett par såsom RSS-läsare, en klocka med alarm och Twitter men planer finns att öppna för utvecklare att skapa egna mjukvaror. Att föra över data sker via WIFI helt enkelt genom att klicka på skärmkontroller.

## Mera finns

En andra skärm med e-ink är inte det enda som YotaPhone bjuder på. Man har börjat använda sig av en lite ovanligare typ av svepkontroller med fingrarna som t.ex. genom att svepa halvägs över nederkanten på skärmen med fingret så går du en sida tillbaka, sveper du efter hela kanten kommer du till start och ett långt tryck i mitten aktiverar de senaste programmen.

En annan lite mer udda sak är att man har använt Corning's Gorilla glas format svagt kurvat på e-inkskärmen vilket hjälper upp läsbarheten. Som ett resultat av detta så är den bakre sidan lätt kurvad. Även på framsidan används Gorilla glas 3 för att skydda den 4,3" stora skärmen med upplösning på 1280x820p

## Andra egenskaper

YotaPhone bjuder på en Qualcomm's 1.5GHz dual-core Snapdragon S4 Plus (MSM8960) krets, 4G LTE och NFC, allt finns med. Dessutom en kamera på 12-megapixel med upplösning på 1080p HD video samt en 1.3-megapixel kamera på framsidan med upplösning på 720p. Det finns två lagringsmöjligheter: 32GB och 64GB förutom 2GB RAM -som dock ej går att utöka

## Osäker framtid

Om nu denna telefon kommer att



Besök hemsidan ▲

kunna slå är osäkert. Lanseringen sker under året och man vet inte ännu hur mottagandet kommer att bli. Hur som helst så är YotaPhone ett intressant koncept och vi kanske får chansen att återkomma med en utförligare test framöver.



# Lego Mindstorms

## Knappast någon leksak!

Det har alltid funnit många ivriga byggare, ingenjörer, teknikintresserade och pryltokiga. Det som är intressant med dagens teknologi är att det har blivit så otroligt enkelt att utforska den här världen och själv få ge utlopp för sitt teknikintresse och skaparförmåga. För många är det mest intressanta att få saker att röra sig och att man kan ge dem utseende och förmåga som endast begränsas av ens egen fantasi.

Lego Mindstorms NXT Robots är en nyckel in i en extremt rolig, lärorik och varierande värld. Du som läser detta har kanske alltid gillat att knäpa med legoklotsar och även om du nu är lite äldre så varför inte bejaka din barnlighet?

Faktum är att Lego Mindstorms knappast är en leksak men precis lika rolig! Konceptet har funnit i flera år och legoroboten kom redan 1998 på den tiden då all programmering var tvungen att utföras via en dator med seriell port. Denna Linux-baserade Lego Mindstorms EV3 kommer emellertid ingen dator, du kan sätta upp rutiner genom den programmerbara Lego-plattan direkt och styra din robot via din smartphone, båda android och IOS stöds med appar.

För den som kan tänka sig att spendera ca 3500:- kommer det bästa av allt att vara möjligheten att "leka" med EV3:an så fort man har öppnat kartongen.



### NXT roboten kan förverkliga dina drömmar

Det fantastiska med Lego Robotics är att man kombinerar två fantastiska passioner till en. Ja, du gissade rätt! Robotor och Lego! Lego Mindstorms Robotics

(NXT är Lego's nya och förbättrade plattform) tillåter alla användare att skapa helt självgående maskiner (och t.o.m. styrbara med fjärrkontroll) genom att använda legoklotsar, bitar, motorer och alla nödvändiga

micro-controller (hjärnan/huvudator) De olika byggsatserna som finns passar barn och vuxna i alla åldrar eftersom det är du, som byggare, som själv avgör svårighetsnivån för bygget. Lego har dessutom en mängd med handledningar, manualer och information om hur du kommer igång och hur du sedan vidareutvecklar din NXT Robot.

Som du säkert redan känner till så finns det oräkneliga möjligheter för att kunna bygga extrema byggen. Tänk

dig att dessutom kunna få dem att röra på sig... av sig själva! Du kan låta dina Legokonstruktioner bli levande och utföra saker som du har förprogrammerat dem att göra. Konstruktionerna kan vara allt från robotar på hjul, en självbalanserande boll-robot, mänskliga robotar, djurrobotar, miniatyrer av industrimaskiner.... ja



Till innehåll



listan kan göras hur lång som helst! Lego Mindstorms NXT Robotar är helt säkert en av de mest fascinerande plattformar som finns just nu. Lego har verkligen fattat detta att rikta in sig mot en mogenare målgrupp än barn upp till tonåren! Lego är inte längre en leksak - det är så hemskt mycket mer!

### En ny värld! - Lego gör come back!

När barn från informationsåldern blir mindre intresserade av att bygga med klotsar och mer intresserade av videospel och datorer beslöt Lego att revolutionera hela produktlinjen. Lego har gjort ett fantastiskt arbete med att integrera sina ursprungliga byggbitar och byggsatser med Lego Mindstorms robotsatser och de har försäkrat sig om att befintliga bitar (även specialklotsar) skall fungera ihop med alla robotsatser.

Kan du tänka dig hur kraftfullt variationen av denna motoriserade byggplattform verkligen är? Möjligheterna är så gott som oändliga och jag rekommenderar alla läsare att söka på ordet Lego och Robot bland alla YouTube-filmer som nu finns upplagda där. Vissa skapelser är helt otroliga och du kommer att imponeras!

Till innehåll



På grund av dem fantastiska variationsrikedomen och unika och extremt fascinerande projekt som kan byggas med NXT Robots är detta någonting som kan

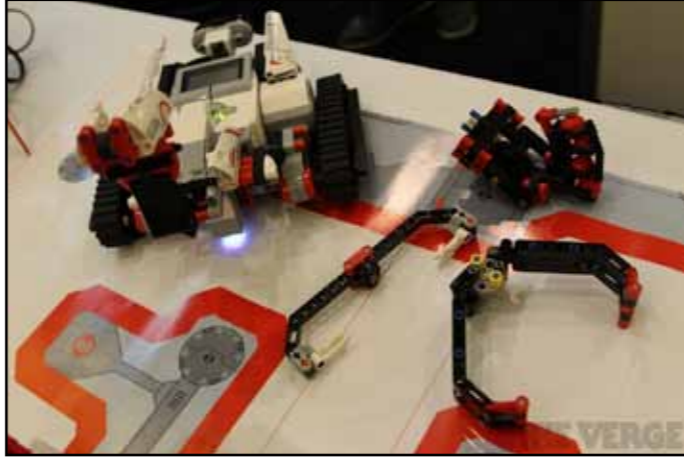
rekommenderas inte bara till barn utan även för elever på högskolor och tekniska

(Forts. på nästa sida)





Se filmen hur denna konstruktion löser Rubriks kub! Klicka på bilden ovan



(Forts. fr. föreg. sida)

utbildningar. Inkludera dessa Lego robotics byggsatser i deras verksamhet för att stimulera kritiskt och kreativt tänkande. Det finns även nationella och världsomspännande tävlingar som rör sig kring dessa intrikata kreaturer från Lego Mindstorms. I de svenska butikerna skall Lego Mindstorms finnas någon gång i höst.

Tillbehör:



# LEGO CITY UNDERCOVER



GÖR SAKER SOM INTE VAR MÖJLIGA FÖRUT



Ge dig in i ett actionfyllt och humorspäckat äventyr med den legendariske snuten Chase McCain och hjälp honom sätta det förrymda kriminella geniet Rex Fury bakom lås och bom! Njut av friheten i den gigantiska och öppna spelvärlden LEGO City. Läs upp över 100 olika fordon och använd Wii U GamePad för att få ett helt nytt perspektiv på tillvaron.



# PAPER MARIO Sticker Star

SE ÄVENTYRET VECKLA UT SIG



HÄMMER



EKHÄMMER

IBLAND BEHÖVER DU FLER ÄN ETT KLISTERMÄRKE FÖR ATT BESEGRA FIENDER. TUR FÖR DIG ATT DE HÄR TVÅ KLISTERMÄRKENA TILLSAMMANS KAN BESKRIVAS SOM "TVÅ FULLTRÄFFAR!"



90%  
STÖRRE  
SKÄRMAR ÄN  
NINTENDO 3DS

© 2012 Nintendo.

■ ■ ■ När Mario först gjorde entré i spelvärlden på 80-talet var ljudbilden väldigt begränsad. Musiken för 8-bitars hemdatorer och konsoler var verkligen karaktäristisk, teknikens begränsning gjorde att kompositörerna av spelmusik fick tänka till. Det ledde till älskvärda enkla, men finurliga trudelutur som än idag nynnas av fans. Efter musikstycket lämnade de få kanalerna för ljud inte mycket utrymme över till avancerade ljudeffekter, som i Marios fall rörde det sig om hoppljud, block som krossas eller eldbollar.

Mario förblev stum fram till Super Mario 64, då han fick en riktig röst i spelet. Skrik, tjut och berömda repliker som "It's me, Mario" samt "Mama Mia" gav Mario mer personlighet. Men redan 1990 sökte Nintendo en person som kunde spela Mario på diverse branschmässor och tillställningar. Charles Martinet kom för sent till uttagningen och personalen höll på att packa ihop sin utrustning. Men Martinet fick ändå en chans. Han blev instruerad att Mario är en rörmokare från Brooklyn.

### Med Brooklynaccent

- När jag tänkte på en rörmokare från Brooklyn dök först Robert De Niro från Taxi Driver upp med sin typiska Brooklynaccent. [Martinet börjar härma De Niro]. Men Mario är en spelkaraktär som ska vara tilltalande för barn, så det blev mer hysteriskt och italienskt, säger Martinet, varpå han brister ut i det klassiska "It's me, Mario!"

Han snackade tills bandet tog slut och uppenbarligen var Nintendo nöjda med Martinets tolkning av Mario. Han fick jobbet att spela Marios röst. Med hjälp av M.I.R.T. (Mario in Real Time) limmade kontakter på hans ansikte som läste av hans mun, haka och ögonbryn. Charles styrde sedan Mario på skärmen och talade med mässbesökarna.

Hans favoritreplik är när Mario somnar och börjar tänka på mat; "zzz...spagetti...zzz...ravioli...zzz...mama mia".



# It's me, Mario!

**I takt med teknikens utveckling har Marios röst blivit allt viktigare för att illustrera hans personlighet. Men vem är mannen bakom Marios röst?**

Av: Martin Lindell

Förutom Mario har han även spelat in rösterna för Luigi, Wario, Baby Mario och flera andra karaktärer i Nintendos spel. På senare tid har Martinet också lånat ut sin röst till andra än Nintendos spel, som t.ex. World in Conflict utvecklat av svenska Massive Entertainment och även som den gamla draken Paarthurnax i The Elder Scrolls: Skyrim.

När Martinet inte spelar in röster för spelkaraktärer gör han bl.a. röster

till tecknade serier och traditionella skådespelareinsatser. Han har bl.a. dykt upp i flera avsnitt av Nash Bridges och spelat Michael Douglas far i The Game.

När Martinet får frågan på hur han ser på alla år han gjort Marios röst förväntar man sig ett svar i stil med att Mario har utvecklat sin personlighet o.s.v. Men istället svarar han skämtsamt: - Jag har hunnit få grått hår. **H**

### Vem är Mario?

Mario är en TV-spelsfigur som ursprungligen skapades av Shigeru Miyamoto till spelet Donkey Kong 1981, och gick då under namnet Jumpman. Mario fick sitt namn efter italienaren Mario Segale, som hyrde ut lokaler till företaget Nintendo. Då Mario äter en Super Mushroom (svamp), som gör honom större, går han istället under namnet Super Mario.

Mario bor i Mario Land, hans egen ö, som ligger i Mushroom World, den fiktiva värld som de flesta av Nintendos TV-spelsfigurer kommer ifrån. Han har även ett litet hus i grannlandet Mushroom Kingdom. Han får ofta rädda Mushroom Kingdoms prinsessa, Peach som kidnappas av den onde kung Bowser, härskaren i grannlandet Dark World. **H**





# Dokumentärerna du inte bör missa

Av Martin Lindell

Filmer har blivit spel och spel har blivit filmer. De senaste tio åren har även spel blivit dokumentärer. I takt med att spel har blivit allt mer populärt har allmänintresset med frågor som hur ett spelfenomen uppstod, vem som skapat ett spel, vem som är bäst i världen och flera andra frågor uppstått, som legat till grund för en rad dokumentärer. Hemdatornytt listar dokumentärerna du inte bör missa.

## The King of Kong: A Fistful of Quarters

Kanske den allra mest kända speldokumentären som blivit vida uppmärksammas även utanför spelvärlden. Filmen skildrar den dramatiska jakten på världsrekordet i Donkey Kong mellan protagonisten Steve Wiebe och den mer nonchalanta och självgode Billy Mitchell. Deras rivalitet förmänskligade det annars torra poängjämförandet i klassiska spel och kampen om världsrekordet har bevakats av bredare medier efter filmen. King of Kong lyfte också statusen på klassikern Donkey Kong till nya höjder. Även om King of Kong är klippt så den lutar mer åt en dramatisk spelfilm än en

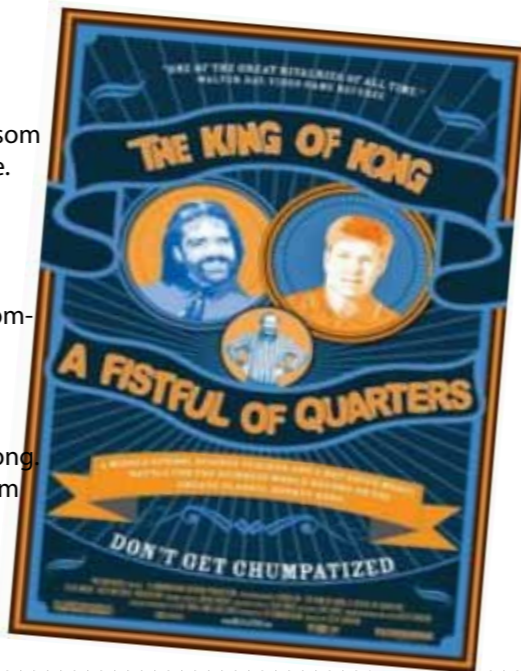
dokumentär är det också just detta som gör den väldigt underhållande att se.

År: ..... 2007  
Kategori: ..... Arkad  
Torsten-faktor: ..... 96%

Se även: Dr Kong: Cutting Up The Competition

Efter King of Kong så äntade plastikkirurgen Hank Chien scenen och erövrade världsrekordet i Donkey Kong. Denna korta dokumentär berättar om hans väg till framgång.

[Se trailer](#)



## Tetris: From Russia With Love

Tetris är ett fenomen utan like, det är ett av världens populäraste spel och fortsätter än idag vara ett globalt fenomen i nya reinkarnationer till mobiltelefoner, Facebook och andra

format. Tetris: From Russia With Love beskriver hur det enkla pusselspelet tog sig över järnmuren från Sovjet och erövrade världen – och detta i en tid då perestrojka ännu inte öppnat upp

landet mot väst. Den BBC-producerade dokumentären är oerhört intressant och välgjord. Till skillnad från andra som skildrat fenomenet och ofta bara intervjuat entreprenören Henk Rogers och spelets skapare Alexey Pajitnov, så intervjuas även här byråkraten Evgeni Nikolaevich Belikov, Andromedas Robert Stein och den tidigare Nintendojuristen och chefen Howard Lincoln. En fascinerande dokumentär som är ett måste att se.

År: ..... 2004  
Kategori: ..... Konsol, hemdator  
Torsten-faktor: ..... 92%

Se även: Tetris: Order of Ecstasy

Ok, nu vet du hur Tetris erövrade väst, men vem är bäst i världen? I denna dokumentär bjuds de bästa in till en turnering. Bland de tävlande återfinns Thor Aackerlund, den gamla mästaren från 1990. En av de bästa speldokumentärerna som gjorts. På bilden t.v. ser du männen bakom spelet: Henk Rogers och spelets skapare Alexey Pajitnov

Till innehåll



## Special When Lit

Special When Lit handlar om hur flipper blev oerhört populärt och hade sin topp i början av 90-talet med Addams Family. Sedan dess har det gått utför och idag finns bara en tillverkare kvar, Stern i Chicago. Nästan alla flipper tillverkades just i Chicago, men då flipper var förbjudet under flera år i USA så gick lejonparten av alla spel på export till Europa där flipper växte i popularitet. Detta uppmärksammas i Special When Lit med intervjuer av europeiska experter och samlare, vilket

ger ett bredare perspektiv än enbart det amerikanska. I övrigt möter man ett brett persongalleri med tillverkare och designers, inbitna samlare, gamla arkadhallsägare och frenetiska spelare som håller världsrekord. Även om filmen kan väcka visst intresse för den oinvigde, så är risken att man blir avskräckt av kufar och tävlingsinriktade galningar. Special When Lit är en nostalgisk inblick för den som redan är frälst eller har spelat en del flipper.

År: ..... 2009  
Kategori: ..... Flipper  
Torsten-faktor: ..... 82%

[Se trailer](#)

Se även: Tilt: The Battle to Save Pinball

Till skillnad från Special When Lit som tar ett grepp om hela flipperfenomenet så handlar Tilt: The Battle to Save Pinball om Williams och deras desperata sista försök med Pinball 2000. Rekommenderas för den som vill dyka djupare.

## Chasing Ghosts: Beyond the Arcade

År 1982 samlades rekordhållare i arkadspel som bl.a. Donkey Kong och Pac-Man i den lilla staden Ottumwa i Iowa, USA för att vara med på ett foto för Life Magazine som uppmärksammas vilket stort fenomen som arkadspel blivit på kort tid. Ottumwa utropades till spelvärldens huvudstad och var hemstad till arkadhallen Twin Galaxies, som också håller koll på världsrekord i spel. Dokumentären skildrar vad som hände med rekordhållarna och vad som hände med deras liv efter fotot. Det är också ett porträtt av arkadspelens uppgång och fall under tidigt 80-tal. Twin Galaxies-domaren Walter Day och antagonisten Billy Mitchell från King of Kong är med i Chasing Ghost och framställs som betydligt mer sympatiska.

Fascinerande och nostalgiskt om en kort, men intensiv era, innan hemdatorerna och tv-spelen tog över på allvar och gjorde spel till ett ännu större fenomen.

År: ..... 2007  
Kategori: ..... Arkad  
Torsten-faktor: ..... 80%

[Se trailer](#)



Martin Lindell (th) och Steve Wiebe (från King of Kong) när han försökte ta rekord i Donkey Kong på E3 2009.

Till innehåll



## High Score

Missile Command är en arkadklassiker av Atari som kom ut 1980. Spelaren ska skydda städer genom att skjuta ner anfällande missiler. High Score skildrar jänkaren William Carltons smärtsamma rekordjakt i Missile Command. Till skillnad från t.ex. Pac-Man och Donkey Kong finns det ingen s.k. kill screen eller givet slut, utan spelet kan pågå i fler dygn. Begränsningen är den mänskliga faktorn att hålla ut, behålla skärpan och spela utan att sova samt den tekniska inskränkningen med gammal elektronik och programkod där spelet oförklarligt kan startas om eller stängas av. Rekordhållaren Victor Ali fick 80 miljoner under ett 60 timmarsmaraton. Carlton försöker finna ett stabilt spel utan kända fel och laddar upp inför ett rekordförsök. Medan ett rekordförsök tar åtskilliga timmar är längden 50 minuter perfekt för denna dokumentär.

År: ..... 2006  
Kategori: ..... Arkad  
Torsten-faktor: ..... 77%

[Se trailer](#)





## Spectrum Diamond Documentary

Matthew Smith är en brittisk programmerare som skapade spelen Manic Miner och Jet Set Willy. Hans verk är som ett slags Monty Python för spelvärlden med tokiga toaletter och andra knasiga skapelser. Dokumentären Spectrum Diamond Documentary är lika delar historia som ett abstrakt porträtt av den excentriska spelskaparen som skildrar tiden när han försvann spårlöst (han åkte till Nederländerna). Med en blandning av intervjuer, arkivbilder och scener med ett barn som talar finska, och allt till suggestiv musik,

ger det en mysig känsla och samtidigt en intressant bild över hur ZX Spectrum blev en oerhört populär hemdator i Storbritannien. Dokumentären har visats på italienska Tele+ och finska YLE, men tack vare Internets under finns den upplagd på Youtube. Frågar man Dan "Dasse" Evertsson, Sveriges största samlare av Matthew Smith-spel ger han omdömet "underlig, men himla bra och med härlig atmosfär".

År: .....2002  
 Kategori: .....Hemdator  
 Torsten-faktor: .....81%



Här under har du länkar till Spectrum Diamond Documentary

Se del 1

Se del 2

Se del 3

Se del 4

Se del 5

Se del 6



## Indie Game: The Movie

Indiespel är enklare skapelser, ofta mer personliga och konstnärliga. Tack vare digital distribution har en subkultur växt fram och vissa av indiespelsutvecklarna har blivit framgångsrika och kan leva på sina projekt.

Indie Game: The Movie följer utvecklingarna av Braid, Super Meat Boy och Fez. De berättar om sina livssituationer, drivkrafter, uppföringar och inställning till spelskapande.

Tyvärr visar filmen en väldigt ensidig bild av utvecklingen av Fez. Musikern Jason DeGroot som hoppade av projektet och blir aldrig namngiven i filmen, men anklagad av sin tidigare kompanjon Phil Fish för väldigt mycket.

Det hela kulminerar när Fez ska visas på konsumentmässan PAX East och DeGroot ännu inte har skrivit på ett avtal och Fish är så upprörd att han säger att han vill döda DeGroot om han ser honom på mässan. Men vi får aldrig höra DeGroots version och filmen reviderades efter kritik så att det i slutet står "Phil Fish's ex-business partner was not asked to participate in this movie". Det lämnar en väldigt bitter eftersmak i en annars trevlig film.

År: .....2012  
 Kategori: .....Modern dator  
 Torsten-faktor: .....49%

Se trailer



## Minecraft: The Story of Mojang

Precis som namnet antyder handlar filmen om det svenska undret Minecraft och företaget Mojang som bildas av skaparen Markus "Notch" Persson och hans kollegor. Dokumentären följer utvecklingen av spelet under ett års tid och kulminerar på Minecon i Las Vegas där Minecraft lanseras i 1.0-version. Flera kända utvecklare som Tim Schafer (Full Throttle) och Peter Molyneux (Populous), amerikanska spelmediaprofiler och communityt kring Minecraft som folk som sysslar med podcasts och Youtube-filmer intervjuas om fenomenet. Är man inte inbiten Minecraft-fan så kan filmen kän-

nas stundvis utdragen. Den stora behållningen är nämligen att följa Markus Persson, Carl Manneh, Jens Bergensten, Jakob Porser och de andra i Mojang och höra hur de upplever den fantastiska resan till framgång och globalt fenomen. Mycket av det andra känns tyvärr till stora delar som utfyllnad för att komma upp till långfilmslängd. Hade gjort sig bättre koncentrerat på en timme.

År: .....2012  
 Kategori: .....Modern dator  
 Torsten-faktor: .....79%

Se trailer



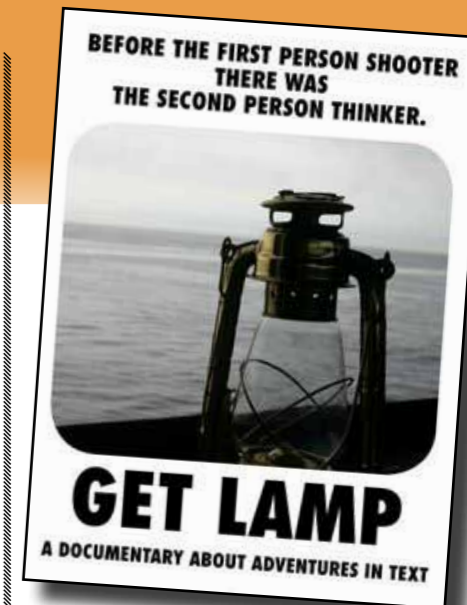
## King of Chinatown

Ända sedan high score-mätaren kom in i arkadspel har spelare kämpat om att vara överst på listan. Med åren har det blivit mer organiserat och e-sport har växt fram. Drömmen för många spelare är att bli en pro-gamer som kan leva på sitt spelande genom att vinna pengar i turneringar och få sponsorer. Fightingsspel är en populär genre inom e-sport. King of Chinatown följer amerikanen Justin Wong och hans rivalitet med den japanska stjärnan Daigo i Street Fighter IV med crescendo i den största turneringen Evo, samt relationen med Wongs manager Triforce (ja, det är faktiskt hans riktiga namn) som driver en grupp spelare. Triforce är väldigt speciell och samlar spelarna i en lägenhet som han kallar The Arc.

Formerna liknar mer en kult enligt några eller lite mildare sagt en klubb snarare än en professionell organisation. Filmerna är intressanta, men ibland skiner det igenom i klippning och filmning och känns mer som en fanproducerad film. Fortfarande ett måste att se om du är ett fightingsspelspan.

År: .....2010  
 Kategori: .....Modern konsol  
 Torsten-faktor: .....68%

Se trailer



## Get Lamp

Framför dig ser du en dator, en skärm och ett tangentbord. På skärmen scroller sakta flera rader med text som beskriver ett äventyr. Vad gör du? Get Lamp handlar om textäventyren som helt saknade grafik och där spelaren skrev in kommandon för att ta sig vidare i spelet.

Kort beskrivet kan textäventyr kallas interaktiv litteratur. Det mest kända bolaget under den eran var Infocom och deras spelserie Zork. I takt med att datorerna blev modernare och grafiska äventyr som Kings Quest från Sierra och senare Monkey Island från Lucasarts bröt ny mark och lockade ny publik blev textäventyren förpassade till historien.

Dokumentären innehåller mängder av intervjuer med programmerare av kända textäventyr och akademiker som studerat spelen. Likt textäventyren i sig så håller Get Lamp ett väldigt lågt tempo, men den är intressant och välgjord om en svunnen era. Håll utkik efter lampan i intervjuerna, det är en hyllning till ett ofta förekommande föremål i textäventyren som krävs för att komma vidare.

År: .....2010  
 Kategori: .....Hemdator  
 Torsten-faktor: .....87%



Se trailer



## Så här läser du "Torsten-faktorn"

Undrar du över betygssättningen av spelen som recenserar i denna sektion? Läs då denna förklaring för att få ett hum om vad och hur vi bedömer spelen.

Vill du ha en snabb uppfattning om spelet så behöver du bara titta på dess "Torsten-Faktor"

Sex olika värden finns:



**USELT:** Detta spel är en s.k. kalkon. Kan vara köpvärdt endast som exempel på ett mycket skräpbetonat spel som egentligen inte borde ha gjorts.



**DÅLIGT:** Detta spel är nästan BOTTEN men någon del av det lyfter det från nivån Uselt. Det kan vara en hyfsad grafik eller bra ljud. Köp det bara om du har överskott på pengar och inte vet vad du skall göra av dem!



**GODKÄNT:** Ett spel som eventuellt kan tilltala någon person som har specialintresse. Kan dock knappast rekommenderas att köpas. Ett spel som är genomsnittligt ganska hyfsat. Saknar dock de där egenskaper som lyfter det



**BRA:** Ett spel som genomsnittligt ganska hyfsat. Saknar dock de där egenskaperna som lyfter det från mängden. Normalt sett ett köpvärdt spel



**JÄTTEBRA:** Ett spel som har en eller ett par egenskaper utöver det genomsnittliga. Helt klart ett köpvärdt spel



**TOPPEN:** Vid enstaka tillfällen delas detta betyg ut till spel som är just: Toppen. Dessa har kvalitétéer som kommer att göra dem till klassiker och bör finnas i ditt arkiv.



När man slåss i Final Fight gäller senaste mode – som en röd leopardmönstrad tröja.



Får jag lov? Intet ont anande får på väg till moderskeppet.

# Capcom Digital Collection

Att springa runt på gatorna och puckla på dina medmänniskor – kan det vara något? Det tyckte spelföretaget Capcom när de 1987 släppte det första Street Fighter-spelet. Även om det inte blev någon större framgång sattes namnet Capcom på kartan och nu – ett kvarts sekel senare – släpper de en samling av sina bästa spel genom tiderna. Vi har testat Capcom Digital Collection och blivit positivt överraskade. På en och samma skiva får vi Super Street Fighter II HD remix, 1942: Joint Strike, Flock, Final Fight, Super Puzzle Fighter II Turbo HD remix, Bionic Commando Rearmed 2, Wolf of the Battlefield: Commando 3 och Rocketmen: Axis of Evil. Gemensamt för spelen är att de har tidigare släppts via Xbox Live och några av dem bygger dessutom på Capcoms gamla arkadklassiker.

Det är en hel del spel och då de flesta faktiskt håller riktigt hög klass finns här många härliga speltimmar. Visserligen är spelidén väldigt enkel i de flesta, det finns inte någon djupsinnig bakgrundshistoria att förlora sig i men med handen på

hjärtat brukar de flesta av oss strunta i varför hjälten har ågren – vi vill bara ha kul. Med den här samlingen kommer vi snabbt igång och det handlar om att skjuta fiender, puckla på dem eller – underligt nog – samla in får till ett moderskepp.

Just **Flock** är en udda fågel – jag menar ett udda får – i samlingen, men kanske ett av de roligaste spelen. Om du någonsin undrat över hur det är att som utomjording åka till jorden och försöka samla in får till ditt moderskepp får du svaret i Flock. Spelidén är lika enkel som beroendeframkallande, du styr ett litet rymdskepp och försöker skrämma fåren på banan mot moderskeppet. Det är allt annat än lätt och man vill hela tiden testa utmaningarna i nästa bana.

**Enformigt skjutande**

Man får inte riktigt samma känsla i **1942**, även om detta gamla hederliga shoot-em-up spel i ny kostym framkallar både nostalgi och en vilja att rota fram femkronor ur byxfickan samtidigt som man försöker hålla sitt flygplan vid liv. Arkadkänslan finns där och det är kul att försöka skjuta ner våg efter våg av anfallande flygplan – men det blir snart enformigt. Den här sortens spel är kul,

men moderna spel har så mycket mer att erbjuda och i jämförelse orkar man inte lägga så mycket mer tid på 1942 än några timmar.

Betydligt mer intellektuellt utmanande blir det i **Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix**, där du ska pussla med fallande juveler i olika färger. Pusslet som sådant är inte vansinnigt unikt, men hyfsat beroendeframkallande och du vill ogärna sluta spela när du väl börjat. Juvelerna faller ner i din grop i grupper om två och två. För att du ska bli av med dem måste du också få en exploderande juvel att ansluta. Du spelar hela tiden mot en motståndare och som tur är kan du spela mot dina vänner över Xbox Live. Om du inte har någon att spela mot är det Xbox:en som tar motståndarrollen. Det kan vara nog så svårt och som vanligt är det roligare att spela mot mänskliga motståndare.

Mot dina vänner kan du inte spela i **Bionic Commando Rearmed 2**, men du kan faktiskt spela tillsammans med en vän. I Bionic Commando är det Nathan Spencer som är huvudperson. Spelet handlar om hans försök att stoppa den onde general Sabio, som har bestämt sig för att anfälla världen med sina missiler. Spencer är inte som vem som helst, han har

en robotarm som ersatt sin vanliga arm och naturligtvis är han svår att stoppa.

Att springa i sidled och skjuta på fiender som dyker upp har onekligen sin charm. Du kan hoppa och fullkomligt massakrera fienderna, bossar och så småningom får du en chans att ge dig på diktatorn själv. Spelet är ganska svårt och i början får man finna sig i att börja om några gånger. Man lär sig dock snabbt och när man väl har lärt sig behärska robotarmen blir det lättare. Bossarna är rätt hårda, men de har sina svagheter och har man väl listat ut svagheten är det lätt att banka ner dem.

**De kom från ditt...**

**Rocketmen: Axis of Evil** och expansionen **Rocketmen: It came from Uranus** är ett spel som dessvärre inte varar lika länge som titlarna. Spelet baseras på strategi-brädspelen Rocketmen, som tråkigt nog lades ner 2006. I datorspelsversionen kan du spela ensam eller med upp till tre vänner, både offline och online. Det finns en tramsig bakgrundshistoria som du inte behöver bry dig om särskilt mycket. Däremot får du börja med att skapa en egen karaktär, där du väljer om du ska vara människa, från Merkurius eller från Venus. Sedan väljer du yrke; antingen är du krigare, ingenjör eller utböling. När du väl har din karaktär klar är det dags att ut och, tja, som

vanligt... Slåss.

I kampanjläget finns det tio uppdrag att ta dig igenom och det är allt annat än lätt. Som tur är kan du jämna ut oddsen något genom att spela kampanjen med dina vänner. Riktigt kul blir det aldrig, men det är helt klart roligare att spela med vänner än ensam.

**Wolf of the Battlefield** är samlingens shooter, där du ensam eller tillsammans med två vänner ger dig på en massa elakingar. WotB sticker inte ut särskilt mycket, det handlar om det gamla vanliga här också – skjut ihjäl skurkarna som anfäller i horder och rädda gärna fångar på vägen. Du kan uppgradera dina vapen och du kan få förmånen att köra ett och annat fordon, men annars händer inte mycket mer. Det är lagom allting och fastän det är väldigt välgjort tröttnar man efter ett tag.

Sist men inte minst; de två fighting-titlar som följer med är kanske de spel som lockar flest spelare. **Super Street Fighter II HD remix** och **Final Fight: Double Impact** handlar båda två om att banka på dina motståndare med både händer och fötter. Det är en enkel spelidé, men den håller än idag och även om det inte blir mycket mer spännande längre fram i spelet än vad det är i början vill man gärna fortsätta. Kanske handlar det om någonting så enkelt som att tillfredsställa

ett primitivt behov av att få puckla på någon annan. Undermedvetet kanske det är chefen eller din snåla farbror du ger stryk på gatorna.

En stor skillnad mellan Super Street Fighter och Final Fight är att Super Street Fighter har bättre grafik, men spelkänslan är i stort sett likadan. Det är inte världens mest roliga spel, men de ger båda två några timmars enkel underhållning.

Totalt sett håller spelen i Capcom Digital Collection hög klass och det finns garanterat något för alla i den här samlingen. Det är förstas arkadspel det handlar om och var för sig kommer de inte i närheten av fullskaliga spel – men tack vare att de alla håller så hög kvalitet blir det också ett bra betyg åt samlingen som helhet. **H**

Tillverkare:  
**CapCom**

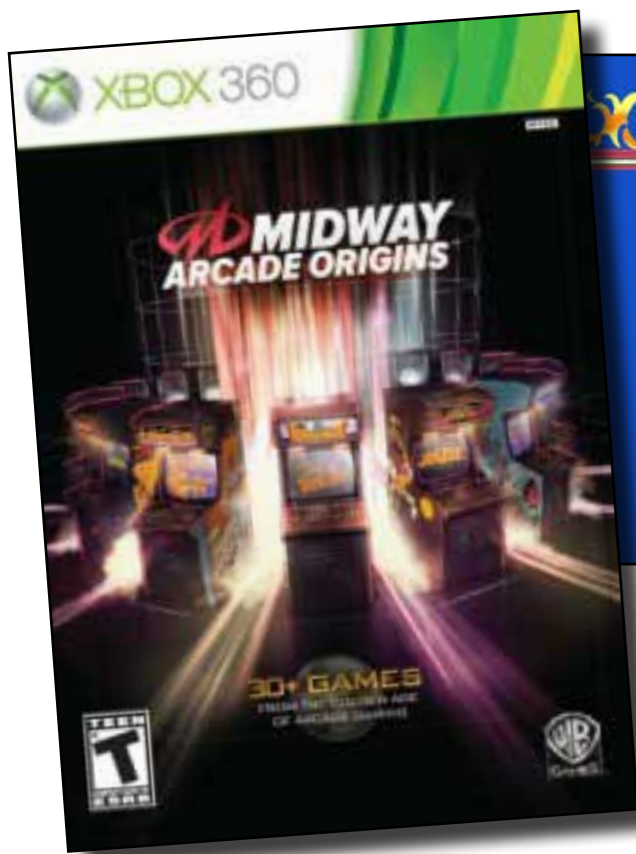
Plattformar:  
Xbox

Pris:  
ca 259:- (cdon.com)

Version i test:  
Xbox 360  
Testare: Magnus

75%





Gauntlet: Livet är hårt för en krigare som måste springa runt i trånga gångar och slåss mot spöken hela dagarna.

# Midway Arcade Origins

## Spelsamling för nostalgiker

Om någon runt år 1985 hade sagt att det i framtiden skulle gå att få plats med 30 arkadspel på en enda skiva hade han kanske blivit betraktad som antingen profet eller vettvilling. Inte minst med tanke på att arkadspelen på den tiden var stora som kylskåp, om man räknar med hela lådan som spelet fanns i. Men mirakel sker hela tiden och utvecklingen går snabbt framåt. Vi har testat en spelsamling som inte var möjlig år 1985 och frågan är om det verkligen var bra att det gick att klämma in 30 spel på en enda skiva.

Midway Arcade Origins ger dig 30 klassiska arkadspel för ett par hundralappar. På åttiotalet skulle en hundring ha räckt att spela ett tag för, men den skulle inte ha räckt till att spela igenom hela trettio spel ordentligt. Under tecknad, som spenderat en och annan krona på att försöka ta sig förbi level 30 i Gauntlet, vet hur frustrerad man kan bli när enkronorna är slut och det bara är några få monster kvar.

Ett problem med att släppa gamla hederliga arkadspel, utan att putsa upp dem ordentligt, är att även om nostalgikern inom oss alla

som var med på den gamla goda tiden gärna vill spela de gamla spelen på nytt igen – precis som de såg ut då – är att man får sitta hemma i soffan med en TV som är flera hundra procent större än arkadspelens CRT-skärmar. Dessutom har man inte arkadspelets klassiska kontroller – även om de faktiskt går att köpa som extra tillbehör till både PC och spelkonsol.

Känslan infinner sig dessvärre inte, även om nostalgins vindar sveper över mig som en tornado. Det går lätt att minnas sena kvällen i arkadhallarna, men det är

inte tillräckligt för att jag ska vilja återvända till spelen mer än en kort stund.

Det finns dock några undantag, som lyfter hela samlingen en del – och jag antar att samlingens största styrka är att det faktiskt finns spel som tilltalar alla. Rampage är definitivt ett av dem, där du som ett muterat jättemonster ska riva hus – eller Root Beer Tapper där du har ett väldigt stressigt jobb som bartender. Robotron 2084, Gauntlet I och II, Defender och Smash TV är klart värda att lägga energi på och de håller åtminstone ett par timmar.



Root Beer Tapper: Tur att alla har olika färg på hattarna, annars skulle man inte veta vem som ska ha vad.



Rampage: Visst, kasta granater på mig bara för att jag är annorlunda...



Dagens digitala infödingar kan möjligtvis tilltalas av den här samlingen; antingen av nyfikenhet över hur deras föräldrar (läs pappor) kunde överleva den digitala stenåldern, eller för att de har ett skolarbete som kräver lite insikt i forntiden. Men i jämförelse med Call of Duty, World of Warcraft, Crysis eller Far Cry har den här sortens spel inte mycket att komma med.

Det är förmodligen nostalgikerna som köper samlingen – de som vill återuppleva åttiota- och nittiotalet. Det är dessvärre som att färga sitt gräsprängda hår svart – det var inte särskilt länge och man lurar ingen annan än sig själv. **H**



## Här är alla spel som ingår i Midway Arcade Origins:

- 720°
- A.P.B.
- Arch Rivals
- Bubbles
- Championship Sprint
- Defender
- Defender II
- Gauntlet
- Gauntlet II
- Joust
- Joust 2
- Marble Madness
- Pit-Fighter
- Rampage
- Rampart
- Robotron 2084
- Root Beer Tapper
- Satan's Hollow
- Sinistar
- Smash TV
- Spy Hunter
- Spy Hunter II
- Super Off Road
- Super Sprint
- Toobin'
- Total Carnage
- Tournament Cyberball 2072
- Vindicators Part II
- Wizard of Wor
- Xenophobe
- Xybots



**Tillverkare:**  
[BackBone Entertainment](#)

**Plattformer:**  
Playstation 3  
Xbox 360

**Pris:**  
ca 500:-

Version i test:  
Xbox 360  
Testare: Magnus

45%





Frågan är – är han på väg ut från eller in till klubben som syns i bakgrunden?

# Dead Space 3

Död i rymden för tredje gången

**M**itt hjärta slår allt snabbare när jag smyger runt i mörka korridorer, ständigt på min vakt mot nekromorfer med sylvassa lemmar. Jag spelar Dead Space 3 och tempot, skräckkänslan och de många striderna från föregångarna finns där. Samtidigt som jag tycker det är oerhört kul ställer jag mig frågan – var är nyheterna?

Den tredje delen i serien Dead Space använder sig av precis samma stämningfulla musik och grafik som föregångarna. När vi

återser vår hjälte Isaac Clarke befinner han sig på New Horizon Lunar Colony – en enorm stad på månen. Det är år 2514 och Clarke bor i en halvtaskig lägenhet. Han blir mer eller mindre tvingad att hjälpa kaptenen Robert Norton och hans sergeant John Carver att hitta Ellie Langford, Clarkes gamla flickvän som nu är ihop med Norton. Norton tror nämligen att det bara är Clarke som kan hitta Ellie.

Ett gäng religiösa separatister håller samtidigt på att storma staden och här

kommer en av de första uppfriskande nyheterna i Dead Space 3 – det handlar inte bara om att skjuta på nekromorfer. Istället får du slåss mot välbeväpnade styrkor från separatisterna och du har en helt vanlig puffra. Än så länge lyser Clarkes klassiska plasma cutter med sin frånvaro.

Det visar sig dock snart att de mystiska markörerna, som står bakom förvandlingen av helt vanliga människor till nekromorfer, härjar på nytt och spåren leder till isplaneten Tau Volantis – som

verkar vara markörernas hemplanet.

## Rädd eller inte?

Precis som med de tidigare spelen i serien finns det ingenting att klaga på vad det gäller spelets utseende. Det är riktigt snyggt och en episk känsla infinner sig ofta när vi får se storslagna vyer över en rymdstation eller utsidan av ett gigantiskt rymdskepp. Skräckkänslan finns där också, mycket tack vare spelets fantastiska förmåga att använda sig av rätt ljussättning. När det är som mörkast kan du lätt känna hur det kryper i taket bakom dig – eller är det inte något som smyger runt nere bakom soffan?

Hur rädd man blir beror förstås på ens personliga läggning, men det är som med skräckfilm. Om du ser en skräckfilm mitt på dagen en strålande högsommardag är den inte alls lika läskig som när du ser på den en sen höstkväll när det regnar och åskar. Dead Space ska spelas när det är mörkt och helst när du är ensam. Det faktum att man ser Isaac Clarke snett bakifrån bidrar starkt till att man känner sig utsatt.

Den största invändningen jag har finns i spelets story och bristen på nyheter. Isaac Clarke är precis lika trött på sin tillvaro som tidigare och han är en rätt trist person – trots att det från början var rätt uppfriskande att spela som en ingenjör. Men med alla fina möjligheter som Visceral hade att berätta en lite djupare berättelse så blir man lite besviken över att vi inte får veta mer om vem han är, vad han gillar i livet eller varför han envist knatar på. Bakgrundsberättelsen säger egentligen ingenting om någonting, vi får reda på var markörerna kom ifrån och det finns en del gåtor som får sina svar – men mer är det inte.

## Det är roligare att vara två

Vad det gäller de få nyheter som faktiskt finns är den största nyheten möjligheten att spela tillsammans med en vän i co-op läget. Då tar en av er på sig rollen som Clarke och den andre får spela John Carver. Det är rätt okej att spela med en vän, spelet blir lite svårare och det är rätt skönt att inte behöva vara ensam där ute i rymden.

Dessutom finns det några små nyheter, som att du kan bygga vapen på ett nytt sätt och du kan skicka iväg en liten robot som letar råvaror åt dig. Råvarorna behöver du för att bygga de häftigaste vapnen. Annars är det i princip inget som är nytt, utom möjligtvis att du faktiskt får röra dig utomhus på lite större arenor än tidigare.

Likväl bryr vi oss inte om vare sig den tunna storyn eller bristen på nyheter. Om du gillade de två första delarna kommer du att gilla den tredje, även om du inte får samma aha-upplevelse som när du spelade Dead Space 1 första gången.

Striderna är som alltid ganska svåra – även på normal svårighetsgrad. Det



Andedräkten är det sista du behöver oroa dig för.

gäller att skjuta lemmarna av nekromorferna, då skadas de mest. Du har alltid ont om ammunition, varför du bör försöka använda den kinetiska förmågan att fånga föremål och slunga dem mot fienderna. En annan användbar taktik är att frysa de framrusande monstren med din stasis-energi; då får du åtminstone tillräckligt med tid att ladda om.

## Bygg så kraftiga vapen du kan

Just pusslandet med att bygga och modifiera de vapen som finns tillgängliga är ett strategiskt moment som mot slutet avgör hur svårt du får att klara av spelet. Mitt tips är att satsa på att göra ett, eller möjligtvis två, vapen så bra som möjligt och hamstra både ammunition och medicin. När jag maxade min hagelbössa – som inte skjuter hagel utan någon kraftfull energi – kunde jag lätt blåsa både huvud, armar och ben av monstren med ett enda skott.

Jag gillar dock inte att sparstationerna har tagits bort. Även om spelet autosparar med jämna mellanrum kan det ibland bli lite väl långt mellan sparandet. Det är förvisso inte svårt att ta sig förbi monstren andra gången man möter dem – men det är väldigt frustrerande att behöva göra det flera gånger.

När jag väl landat på isplaneten Tau Volantis börjar ett av spelets bästa avsnitt. Att tvingas skynda sig genom stormarna för att inte frysa ihjäl är ett nytt moment som fungerar bra. En mätare visar hela tiden Isaacs kroppstemperatur – och den börjar på 37 grader för att sedan snabbt falla. Det går att få den att stiga igen om man ställer sig vid en eld. Dessvärre är det långt mellan eldarna och det är lätt att gå vilse.

## Frusen in i benmär-gen

Man får förstås bortse från att kroppstemperaturen som visas bara är ett spelmoment. Om Isaacs kroppstemperatur verkligen hade fallit till tio grader – som den gör ibland när det är extra långt mellan möjligheterna att värma sig – hade han varit död för länge sedan. Den lägsta kroppstemperatur som någon någonsin överlevt är 13 grader, men redan vid en kroppstemperatur under 28 grader är det stor risk att man avlider.

Känslan av att man kommer till en riktig öde plats när man landat på Tau Volantis är också väldigt påtaglig. Det är lätt att känna sig som Kurt Russell när han valsar runt i snön i filmen The Thing och inte vet vem – eller vad – som ska anfalla närmast. Spelet blir dock inte så mycket annorlunda bara för att

miljön har ändrats; på isplaneten handlar det som vanligt om att skjuta allt du kan.

Trots att det inte är mycket nytt och trots att jag fortfarande harvar fram – livrädd för allt som rör sig – är det ändå Dead Space jag spelar. Del 3 är mycket mer av samma gamla spel och det räcker för mig. Hela nitton kapitel finns att ränna runt i och för några hundralappar får man många timmars nöje. Jag har kul, det är svårt och på något sätt känns det bra att kämpa för sin egen och hela världens överlevnad. 📺



**Tillverkare:**  
Electronic Arts  
**Plattformer:**  
Playstation 3, PC  
XBox 360  
**Pris:**  
ca 438:-  
(PointDeal.se)

Version i test:  
XBox 360  
Testare: Magnus

78%



# Aliens: Colonial Marines



Det sista Bjarne kände var en kall, fuktig andedräkt.

## Marinsoldaterna i rymden är tillbaka

Den första filmen i Alien-quadrologin dök upp 1979 och förändrade helt och hållet synen på science-fiction. Den var mörk, skrämmande och fullkomligt hänsynslös. Besättningen på Nostromo som landade på planeten LV 426, och fick med sig något som skulle visa sig förödande, påbörjade en lång resa genom universums mest skrämmande avkrokar.

När uppföljaren Aliens hade premiär 1986 fick den undertiteln "det finns platser i universum som du inte vill åka till ensam" och det stämde väldigt väl. Sigourney Weavers återbesök till LV 426 blev i sällskap med ett gäng kaxiga marinsoldater, som inte trodde att någonting skulle kunna besegra dem.

### De fick väldigt fel.

Spelet Aliens: Colonial Marines tar vid där Aliens slutar. För er som sett alla filmerna så vet ni att den tredje filmen börjar med att de överlevande från Sulaco kraschar på en planet full med fångar. Det tar dock inte spelet hänsyn till, utan utspelas istället direkt vid LV 426 där Sulaco fortfarande glider omkring i omloppsbanan. Ett annat rymdskepp, fullt med marinsoldater, har lagt sig intill och dockat via en innesluten

landgång. Du spelar marinsoldaten Winters och när spelet börjar ska du ta dig över till Sulaco för att hjälpa dina vänner i Colonial Marines.

Till att börja med så ja, storyn är cheesy. Det är inte James Cameron som står bakom, men det är å andra sidan inte heller Damon Lindelof, stjärnan som var med och skrev manuset till Prometheus, en film som är föregångare till Alien och som nästan lyckades förstöra hela konceptet. Storyn här är okej, även om det finns en del stora logiska luckor. En lucka är så stor att det skulle gå att köra ett hangarskepp genom den, och den är helt uppenbar. Jag ska inte avslöja vilken, eftersom jag avslöjar lite för mycket av handlingen i filmen Aliens om jag berättar vad – men du som sett filmen vet snart vad jag pratar om, då en del av spelet utspelas på Hadleys Hope...

Första delen av spelet utspelas ombord på Sulaco, men efter ett tag blir det dags att ta en "express elevator to hell, going down". Vilket enkelt kan översättas till att man ska åka ner till planeten ombord på ett så kallat dropship.

Just dessa repliker – så kallade one-liners – finns det gott om i filmen Aliens och de används flitigt även i spelet.

Kanske lite för mycket, särskilt som de egenkonstruerade är lite krystade. Å andra sidan vore spelet inte särskilt troget filmen om marinsoldaterna inte skrek "they're comin out of the God damned walls" då och då...

### Movement, I've got movement

En riktigt kul detalj i spelet är rörelsedetektorerna. Som marinsoldat har du inte bara ett vapen, du är också utrustad med en portabel liten skärbrännare och en rörelsedetektor. Detektorn kan du använda för att "se" genom väggar och upptäcka fiender – både människor och rymdvarelser. Men när du använder den kan du inte skjuta samtidigt, så det blir ett taktiskt moment att ta hänsyn till.

Något jag också gillar skarpt är att spelets HUD - Heads Up Display, de data du får om hälsa och pansar – visas genom en holografisk display. Det gör att närvaron i spelet blir mycket större. Hur mycket ammunition du har kvar visas också direkt på vapnet – även om det inte gäller alla vapen.

Vapnen som finns i filmen finns också i spelet. Pulsgevären, eldkastarna, pistolerna, smart gun och hagelbössan går



Snabba dig, öppna dörren, det finns bara en toalett på det här skeppet och jag ska dit först.

att använda. Roligaste av allt är "smart gun", vilket är samma vapen som Drake och Vasquez bär i filmen. Den siktar själv och även om den har begränsat med ammunition kan du göra mycket skada innan kulorna tar slut.

### Ingen är ensam i rymden

Som tur är behöver du inte vara ensam i rymden. Spelar du kampanjläget kan dina vänner hoppa in och ur kampanjen när som helst och spela med dig. Tyvärr är kampanjen väldigt kort, om man spelar med en normal svårighetsgrad tar det mellan sex och åtta timmar att ta sig igenom hela spelet – och det känns alldeles för kort.

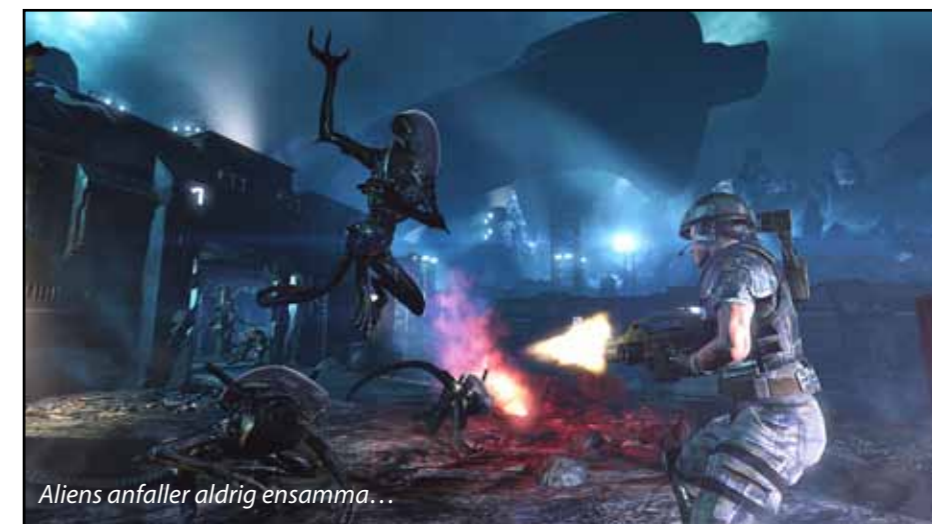
Visserligen varierar kampanjen en hel del, det handlar inte bara om att skjuta på anfallande aliens. En kul detalj är att det ligger identitetsbrickor utspridda genom hela spelet. Genom att samla upp dem kan du låsa upp ett par achievements på Xbox 360 och troféer på PS3.

Det finns också en rätt kul sekvens i spelet där du måste smyga dig fram genom kloakerna och det tar en lång stund som är fylld av spänning. Men i slutändan känner jag mig lite lurad, spelet tar slut alldeles för fort.

Visserligen finns det multiplayer, där du spelar antingen som marinsoldat eller som alien. Förutom att du kan försöka slå ut motståndarna finns det också ett speciellt scenario som kallas "escape".



Inte nog med att de kommer från alla håll, nu börjar de spotta syra också.



Aliens anfaller aldrig ensamma...

Där ska laget som spelar som marinsoldater försöka nå en evakueringsplats, medan utomjordingarna ska förhindra

dem. Multiplayerläget förlänger spelets (Forts.på nästa. sida)



(Forts. fr. föreg. sida)

livslängd, men de flesta vill gärna ha en lång kampanj som de kan återvända till när de inte vill slåss online.

### Parad av skyldockor

En sak som höjer hela spelet är att Lance Henriksen, som spelar androiden Bishop i filmen, har lånat ut sin röst. Det gäller också Michael Biehn - som spelar Hicks. Tyvärr är grafiken i spelet inte i klass med andra moderna spel, som exempelvis Dead Space 3. Alla mänskliga varelser i spelet rör sig som om de vore stela skyldockor och de är ungefär lika detaljrika.

Miljöerna är lite snyggare än människorna och man känner väldigt väl igen sig från filmen, men det är inte i närheten av att vara lika snyggt som konkurrenterna. Känslan av att spelet har utvecklats väldigt länge - vilket stämmer, Gearbox började någon gång runt 2006 - är påtaglig och grafiken har inte hängt med.

Betydligt bättre är det vad det gäller ljudeffekterna. Både de och musiken i Colonial Marines är helt fantastiskt bra. Det är lätt

att känna sig hemma i alla ljud om man har sett filmen. Eftersom Gearbox har använt sig av både Lance Henriksen och Michael Biehn blir även rösterna i spelet riktigt bra. Rösterna är dock lite ojämna, eftersom det finns några skådespelare som är riktigt bra och några som är mindre bra.

### Yet another bug-hunt

Det finns en sak som drar ner helhetsbetyget ordentligt och det är att spelet är riktigt buggigt. Vi får dras med flimrande skärmar, marinsoldater som teleporteras och dyker upp på ställen man minst anar och ibland försvinner till och med ens eget vapen. De här buggarna förstör flytet i spelet och efter ett tag blir jag förbannad över hur många fel det faktiskt finns.

Ett annat problem är att man över huvud taget kan gå i närkamp och slå bort en anfallande alien - det känns helt enkelt fel. Ridley Scott och James Cameron måste få frostbrytningar om de spelar det här spelet, med tanke på att de skapade filmer där monstren verkligen var livsfarliga, från första stund.

Trots detta är det ett okej spel och att få vara tillbaka i Aliens universum känns bra, särskilt som vi som gillade filmerna är svältfödda på aliensmaterial efter att den fjärde filmen hade premiär 1997. Spelet når inte upp till förväntningarna, men det får duga i väntan på en femte film. Så, masa iväg till närmaste spelhökare, köp spelet och stäng in dig. Sergeant Apones ord kommer att eka inom dig medan du väntar på att spelet laddas: "What are you waiting for sweethearts? Breakfast on bed? Another glorious day in the Corps! A day in the Marine Corps is like a day on the farm. Every meal's a banquet! Every paycheck a fortune! Every formation a parade! I LOVE the Corps!" **H**



**R**etrospelemässan är ett årligt återkommande event i Göteborg. Den första mässan var 2010 och blev en storslagen succé, vilket gjorde att arrangörerna självklart ville fortsätta med detta.

Grundtanken med mässan är att man ska kunna prova så mycket som möjligt av det som funnits i spelväg från 70-talet och fram till 90-talet. Dessutom ska man kunna handla retrospel i marknadsdelen.

På Retrospelemässans kontaktsida kan man lämna önskemål på spel eller konsoleer man vill ha med kommande



år. Andra former av tips, tankar eller frågor mottages gärna de också!

Besök hemsidan [HÄR](#)



Till innehåll

# RETRO & NOSTALGI



Från och med detta nummer kommer vi att ha en särskild sektion för tillbakablickar: Retro & Nostalgi.. Ett antal artiklar och spelrecensioner från 80- och 90-talet som tidigare varit införda i Hemdator Nytt har här fräschat upp med färgbilder men med bibehållna originaltexter.

Jag hoppas att du som vill veta vad som skrevs på tiden då det begav sig och kanske återupptäcka de klassiska spelen från förr kan komma att uppskatta denna sektion. Hemdator Nytt trycktes ju oftast i svart-vitt och skärmbilder förr var ju inte alltid av högsta kvalitet....

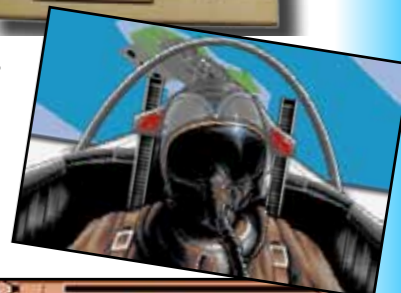


I detta nummer hittar du artiklar och recensioner från 1986, 1988 och 1990.

Atari 520 ST och Commodore 128 hör till de klassiska hemdatorerna

### Spelen vi minns...

- Battle Chess
- Pirates
- F29 Retaliator
- Chrono Quest II
- Three Stooges
- Championship Backgammon
- m.fl.....



Till innehåll



Tillverkare: Gearbox Software

Plattformar: Playstation 3, PC, Xbox 360

Pris: ca 500,-

Version i test: Xbox 360

Testare: Magnus

65%



# ATARI

## 520 ST

Av: Gunnar Svensson

**Här kommer ytterligare en nykomling på den svenska hemdatormarknaden. Atari 520 ST ligger visserligen i den övre prisklassen men ger god valuta för pengarna.**

Det senaste året har varit hektiskt för Atari. Det började med att värste konkurrentens grundare, Jack Tramiel, tog över. Han inledde med att säga upp tusentals anställda och flytta en stor del av tillverkningen till Fjärran Östern. Atari har inte givit upp det som sedan början av 80-talet varit stommen i dators tillverkningen: 800-serien. Idag kallas maskinen 130XE. Program skrivna för 800 och 800XL går att använda i 130XE, som under skalet är väldigt lik de gamla datorerna. Skillnaden är främst att minnet byggts ut till 128K, vilket gör att relativt avancerade minneskrävande program kan användas.

XE:n har inte blivit dyrare efter ansiktslyftningen, tvärtom, priset ligger idag så lågt som 2.000 kronor. Atari hade ju för några år sedan lite av en "dyrstämpel" över sig. Den är nu borta, priserna på både hårdvara och program konkur-

rerar framgångsrikt med prisledande Commodore. Samtidigt fortsätter det att komma ut nya program till 800130XE i USA, mest spel förstås, men även många seriösa program. Vissa program når Sverige, även om det inte är i lika stor omfattning som för ett par år sedan då Atari hade egen generalagent i Sverige. Alla Atariprodukter direktimporteras idag av olika företag som finns utspridda i landet från Höör i söder till Luleå i norr.

### 520ST

Det mesta av uppmärksamheten kring Ataris produkter den senaste tiden har kretsats runt den nya 520ST-datorn. Vi har provat datorn, och är imponerade: den har mycket fina prestanda, låt vara till ett pris som för många hemdatorentusiaster är i häftigaste laget. Men om man tar hänsyn till valuta för pengarna är inte 10.900 kronor avskräckande

mycket. Dessutom skall datorn komma i en billigare version: 260ST som är försedd med bara hälften så stort minne. 256K mot 512. och inbyggd drivverk. Priset bör hamna runt 6.000 kronor i Sverige.

520ST har ett tangentbord av mycket god kvalitet, fullt i klass med dyrare persondatorers. Det har en separat avdelning med siffertangenter. särskilda markörstyrningstangenter och tio programmerbara funktionstangenter.

### Inga dyra tillbehör

Till skillnad från andra datorer (Commodore, Spectrum m fl) behöver inte 520ST-ägaren köpa till dyrbara extra-interface för att koppla på tillbehör som skrivare och modem

520ST är försedd med standardutgångar för både skrivare och modem, dessutom är interface för hårddisk inbyggd. Den som vill köpa till en hårddisk har alltså bara att ansluta den. För musikentusiasten är det väl sorjt: Atarin är nämligen försedd med så kallat MIDI-interface, alltså en kontakt som

gör det möjligt att koppla datorn direkt till en synthesizer. Det är en ganska unik finess i datorvärlden. I 520ST-paketet ingår ett enkelsidigt drivverk av det allt vanligare 3,5 tumsformatet med floppy-diskarna inneslutna i ett skyddande hårdplasthölje. Lagringskapaciteten är 360K. Som tillval finns ett dubbelsidigt drivverk som rymmer 720K.

### Monokrom skärm

I standardversionen levereras datorn med en monokrom skärm som svart text på vit botten. Den är mycket lättläst och vilsam för ögonen. Upplösningen är 640 x 400 punkter.

Även färgskärm finns att tillgå, den kan användas i två lägen 16 färger som ger 320 x 200 punkter, eller 4 färger i upplösningen 640 x 200 punkter. Skärmarna har inbyggd högtalare för det trestämmiga ljudet. Vanlig TV går tyvärr inte att använda till datorn.

### GEM

Det omtalade GEM. Graphics Environmental Manager, är det som först möter användaren när datorn kopplas på. GEM är ett slags överliggande operativsystem som gör det enkelt även för nybörjare att använda en dator. Systemet använder sig av ikoner, symboler, som väljs med hjälp av den medföljande musen. Om man till exempel vill starta ett grafikprogram styr man markören till symbolen för grafik och trycker på musens vänstra knapp så startar programmet.

### Tre program i priset

Tre program ingår i priset: ordbehandling, grafik och BASIC. Grafik- och ordbehandlingsprogrammen är ganska enkla och duger inte till mycket, men BASIC:en är imponerande. Programmet har skrivits av Digital Research och

det utnyttjar ST:ns snabba processor maximalt. BASIC:en använder sig av "fönster", man kan exempelvis se programlistningen i ett fönster medan själva programmet körs i ett annat. Det är också möjligt att ha två olika BASIC-program på skärmen samtidigt och växla mellan dem genom en klickning med musen.

### Tillbehör och spel

De senaste månaderna har det kommit en hel del program till ST:n till Sverige, både seriösa och spel. Ett av de bättre spelen är grafikäventyret "Lands of Havoc" från Microdeal, som är mycket snabbt och svårspelat. Infocom's textäventyrsserie med Zork i spetsen finns också för ST:n. I USA pågår ett intensivt arbete med att utveckla tillbehör till 520ST. Hårddisk på 10MB är på gång, liksom CD ROM-disk. CD ROM-tekniken är densamma som används för Compact Disc-skivor. Atari har på mässor visat en CD ROM-disk med kapacitet att lagra 550 miljoner tecken. Tyvärr dröjer

det ganska länge från det att tillbehör och program lanseras i USA till det de når Sverige. Vi vet dock att mycket är på gång och rapporterar kontinuerligt i tidningen. **H**

### Snabbfakta Atari 520ST:

Primärminne:	512K
Sekundärminne:	3,5 tums flex-skiva, 360/720K
Skärmupplösn.:	Grafik maximalt 640x400tecken. Text 80 x 25 tecken.
Utgångar:	Centronics, RS232, MIDI, drivverk, hårddisk.
I priset ingår:	Dator, sv/v skärm, 360K drivverk, mus. BASIC, ordbehandling och grafik. Svenskt tangentbord.
Pris:	10.900:- inkl moms



Utgångar för skärm, Centronics, RS232, MIDI, drivverk, hårddisk.



# ATARI

**Med sitt företags slogan: "Power Without Price" ryckte Jack Tramiel snabbt upp Atari från ett videospelsföretag till en av de ledande datortillverkarna i världen.**

**Sedan etableringen i Sverige, våren 1987, kan över 10'000 ST-ägare intyga att företaget lyckats leva upp till dessa ord.**

## ATARI 130 XE

ATARI 130XE är Ataris minsta datormodell. Denna maskin finns dock inte längre i Ataris utbud av maskiner även om man fortfarande kan finna exemplar ute i butikerna här och var.

Dess RAM-minne är på 128K och den har fyra ljudkanaler, 256 färger och fyra sprites. Trots att denna dators närmaste konkurrent: Commodore 64, bara har 16 färger, hälften så mycket minne och samtidigt är avsevärt dyrare, stod sig 130 XE inte i jämförelsen. Förmodligen är det programutbudet på spelsidan som helt styr kundernas val. Från



Atari 130 XE klarade inte konkurrensen

Atari försöker man nu istället att hitta kunder bland de som tänker skaffa sig en spelkonsol och har därför gett XE-datorn ett nytt utseende.

## Allmänt om ST

ATARIS ST-maskiner är mycket användarvänliga. Du behöver inte veta ett dugg om datorer för att snabbt komma in i "musmiljön". GEM ligger som en buffer mellan operativsystemet (TOS) och användaren. Med hjälp av "musen" pekar du, med hjälp av en liten pil, på det "fönster" du vill öppna eller aktivera. Det går även att flytta, ta bort, ändra storlek och färg på de fönster som finns framme på skärmen. Ett fönster kan innehålla program eller textfiler som på detta sätt blir mer överskådliga.

Alla ST-maskiner är kompatibla. Ett program som fungerar på en ATARI 520 STM går också att köra på en ATARI 1040 STF eller en MEGA ST. Dock inte alltid tvärtom. Om programmet kräver större utrymme än 512K tvingas man givetvis att använda en större dator.

## Atari 520 STM

Atari 520 STM (ST står för SixTeen och M för Modulator) lanserades redan 1985 och utgör basen i ST-familjen. Den har en 16 bitars MOTOROLA 68000-processor som arbetar med 8 Mhz klockfrekvens vilket möjliggör mycket snabba beräkningar och databearbetning.

RAM minnet är på 512K och operativsystemet TOS (Tramiel Operating System) är placerat med programmet GEM i ett ROM-minne (192K). I och med att operativsystemet ligger i ROM är det alltid tillgängligt direkt vid uppstart. Det tar bara fem sekunder att starta systemet från det att strömmen sätts på.

Förutom en parallell printerutgång, så finns en seriell modempport (RS 232), anslutningsmöjlighet av två diskett-enheter, två joysticks/mus portar, MIDI ut/in (Musical Instrument Digital Interface) för anslutning direkt till en synthesizer eller trummaskin, hårddiskanslutning, RGB monitorutgång och RF modulator för anslutning till TV via anteningången.

Tangentbordet har 95 tangenter varav 10 är funktionstangenter och 18 sitter grupperade i ett separat numeriskt tangentbord. ATARI 520 STM har tre separata ljudkanaler med ett frekvensomfång från 30 Hz till över 125 KHz.

Grafiken är 320 \* 200 punkter i lågupplösning. 640 \* 400 i mellanupplösning och 640 \* 400 i högupplösning. 512 olika färger kan användas i låg och mellanupplösning. Högupplösning uppnås endast med Ataris egen svart/ vita monitor SM 124.

**Pris** inklusive diskdrive: 4 995:-

Utseendemässigt skiljer sig inte ST 520 och ST 1040 mycket åt. 1040 har dock större minne samt inbyggd diskdrive.

## ATARI 1040 STFM

ATARI 1040 presenterades på datormarknaden 1986. Den skiljer sig från ATARI 520 STM på några väsentliga punkter. För det första är RAM-minnet dubbelt så stort. ATARI 1040 STF har 1040K (en megabyte). För det andra så finns här en inbyggd dubbelsidig diskdrive som håller 720K information. ATARI 1040 STFM (F står för Floppy disk och M för modulator) har RF modulator som standard till skillnad från en tidigare modell, STF som saknar denna modulator. Den tidigare modellen kan fortfarande finnas i vissa butiker och en modulator kan då byggas in i efterhand om behovet finns. I övrigt är datorerna identiska.

ATARI 1040 STFM är en mycket kompakt dator på grund då såväl nätdel som diskdrive är inbyggda. Vikten är endast 4.6 kilo vilket gör datorn mycket lätt att transportera.

**Pris:** 6495 - (7995:- inkl. monokrom monitor.)

## ATARI MEGA 2 ST

ATARI MEGA 2ST har ett RAM-minne som är dubbelt så stort som ATARI 1040 STFM. Här finns också en realtidsklocka med batteri och ett 'blitterchip' som avlastar centralprocessorn och påskyndar grafiken ytterligare. Tangentbordet är skilt från själva datorn. En profmaskin för proffsanvändare. Atari har ett särskilt Desk Top Publishing paket bestående av en Mega ST, hårddisk, monokrom monitor, laserskrivare och programvaran Timeworks DTP Hela paketet kostar 21 599:- inkl. moms

**Pris:** 11 420:- (Mega 2) 15 988:- (Mega 4)

## ATARI PC

Nykomlingen i ATARI familjen heter ATARI PC. Detta är en IBM PC kompatibel dator på 512K med EGA, CGA och Herkules grafik som standard. En st 5.25" diskdrive finns inbyggd i PC 1-modellen och 2st i PC-2. Den ena driven kan skiftas mot en 30Mb hårddisk. Centralprocessorn kan arbeta både med 4.77Mhz eller 8Mhz klockfrekvens. Om PC kompatibilitet är ett måste så är ATARI PC kanske det mest intressanta alternativet på marknaden just nu.

**Priser:**

PC-1: 5 370:-  
PC-2: 7 400:- (2 st 5.25" diskdrivar)  
11 050:- (1 st 5.25" drive + hård disk 30Mb)



Mega ST 2/4 är en mycket kompetent kontorsdator. Samtlig programvara för ST-datorer kan köras på en Mega ST och utbudet ligger långt över vad som är normalt för liknande datorer i denna prisklass.

## KORT OM ATARI

Ataris comeback, från randen av ekonomisk ruin till den position som ett respekterat och vinstbringande företag bolaget har idag, är värd att notera. Tusentals ord har skrivits i stora tidskrifter och tidningar om hur Jack Tramiel, hans söner och en grupp anhängare från Commodore International räddade Atari.

**Historia:** Atari grundades år 1972 av Nolan Bushnell för tillverkning och marknadsföring av videospel. (Ordet "ATARI" har samma betydelse i det japanska spelet Go som verbet att schacka när du spelar schack). Atari såldes sedan till Warner Communications 1976 och köptes av Jack Tramiel 1984. Efter att ha köpt företaget skar Tramiel drastiskt ned alla utgifter på både huvudkontor och filialer för att minska på kostnaderna och göra företaget vinstbringande. Se-

dan ST datorerna introducerades i början av 1985 gjorde ATARI ett starkt ekonomiskt uppsving under 1986 och ATARI PC introducerades i januari 1987.

Idag har Atari följande produkter i sitt sortiment: ST/MEGA datorerna, ATARIS IBM-kompatibla PC, lasersprinter, XE- och VCS 2600-videospel samt ett växande programbibliotek.

ATARI produkterna tillverkas i egen fabrik i Taiwan och man har egen komponenttillverkning i USA. Dotterbolag finns i Kalifornien USA, Kanada, Storbritannien, Förbundsrepubliken Tyskland, Frankrike, Italien, Spanien, Schweiz, Benelux, Sverige, Norge, Danmark, Mexico, Australien och Österrike.



Några av Ataris nyckelpersoner: Fr v: Jack Tramiel, styrelseordförande och direktör, Shiraz Shivji, Vice VD för avancerad Teknologi, Sam Tramiel, VD samt Lars Molander, VD Atari Corp. Scandinavia AB.





# commodore 128

**Commodores nya 128-modell lanserades lagom till förra årets julrusch. Datorn som kan användas såväl för lek och utbildning som förmer seriöst kontorsbruk presenteras i denna artikel.**

Commodore 128 är en CP/M-maskin med de möjligheter en sådan har.

### Tre datorer

Så gott som all programvara och kringutrustning som finns för C 64:an passar även till 128. Man kan säga att tre olika datorer ryms inuti 128:ansskal.

1. En vanlig 64:a som kan köras med alla de 64-program som redan finns.
2. En 128K dator för vilken program är under utveckling och, till slut:
3. En CP/M dator där man kan använda CP/M

programvara som, t.ex: "Wordstar", "Visicalc" och "dBase". Med all sannolikhet kommer Commodore själva att ta fram en serie CP/M-program för 128:an. Det hävdas, från Commodore, att 128:an skall kunna läsa in filer från de flesta CP/M diskar oavsett dator men detta påstående hänger obevisat i luften.

### Kraftfull Basic

Basic 7.0 anses som den mest kraftfulla Basicen hittills för en persondator. Till och med bättre än IBM:s eller MSX:s versioner. Alla kommandon från C64 (Basic 2.0) finns att tillgå tillsammans med disk- och filkommandon från Basic 4.0 (C8032, Superpet) och vissa ljud- och grafikkommandon från Plus 4:ans Basic 3.5 och Simons Basic.

För att underlätta program-

meringen av grafik finns godbitar som: CIRCLE, BOX, PAINT, COLOUR och DRAW. För Spritehanteringen finns bl.a: MOVESPR, MOVESHape och ljudet formas med t.ex: VOL och TEMPO. Totalt finns 140 kommandon och funktioner varav vissa, t.ex. RUN och LIST finns på funktionsknapparna (F1-F4 finns med 2 funktioner vardera).

Andra, mycket bra, finesser finns. Automatisk radnumrering, omnumrering och DELETE. En HELP-knapp hjälper dig att leta reda på programfel - ett tryck bara och den felaktiga raden lyser upp. Man har även byggt in en maskinkodsmonitor som arbetar med 5 teckens hexadecimala adresser. De ursprungliga minnet på 128 Kb (kan uppgraderas med modul till 512 Kb) är uppdelat på två sektioner om vardera 64 Kb. Den ena an-

vänds för program och den andra för lagring av strängar, matriser och variabler.

### Ergonomi

Stor vikt har lagts vid C 128:ans yttre, vilket är förstärkt då man, med denna modell, siktar in sig på kontorssektorn. Detta gäller inte bara utseendet utan känns även i fingertopparna då man börjar använda datorn. Lättryckta tangenter med tydliga symboler ger en mycket angenäm skrivkänsla och en numerisk tangentuppställning, på höger sida underlättar vid mycket sifferarbete. Tangentbordet är av s.k. "Low Profil"-typ och har en mycket vilsam arbetslutning.

Skärmflimmer undviks genom att ansluta datorn till en monitor. 128:an har tre olika utgångar: VHS, RGB och HF men väljer man t.ex. 80 tecken per rad kan man bara få bild på en RGB-monitor.

### Nyflexenhet

Den nya flexenheten har tre lägen. Den känner av 128:ans inställning och varierar hastighet och lagringskapacitet härefter. Snabbast går det i CP/M-läget. Hela paketet är designat som en enhet i samma färg och stil.

### Tillslut

Commodore 128 har alla förutsättningar att bli den nya "folk datorn". Den lanserades vid rätt tid, den ligger fint till prismässigt och backas upp av ett mycket välorganiserat försäljnings- och servicenät.

Även om nu inte den utlovade kompatibiliteten med C-64 program håller måttet (program som t.ex. "Zorro" och "Goonies" samt vissa komplicerade diskprogram fungerar inte alltid) så verkar datorn vara fri från barnsjukdomar. En miss är att inte en svensk manual finns med - en sådan lär inte komma förrän till hösten. **H**

**S**triden om marknadsandelarna mellan de olika datortillverkarna hårdnar alltmer. Nygamla Sinclair QL höll positionen som ledande märke fram till julen -85, men får nu börja se sig om över axeln för att inte bli fränkörd. Dagens nyckelord är nämligen: "kompatibilitet". Såväl Commodore som Spectravideo hårdlanserar nu sina senaste modeller som båda, dels kan användas tillsam-

mans med redan befintlig programvara, dels användas som kontorsdatorer.

### Både och...

Gränserna mellan hemdatorer för lek eller utbildning och mer utpräglade nyttodatorer suddas ut mer och mer. Commodores nya modell: 128:an, är både ... och, utan att vara antingen ... eller.

Med denna modell försöker Commodore locka till sig

de redan frälsta, dvs de som redan har en C 64, att ta "steget upp" samtidigt som denna nya dator mycket väl kan användas på kontor som en persondator.

C 64 kostade, då den lanserades, mer än de ca 4.000:- som en C 128 kostar idag. För dessa pengar får man nu, dels en C 64, om än i ny skepnad, dels en dator med 128 Kbytes minneskapacitet. Och som kräm på moset:





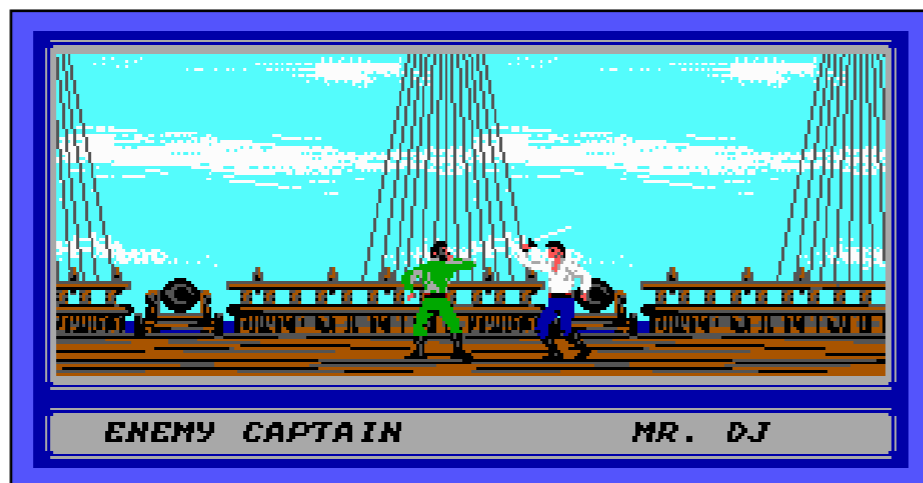
# PIRATES

Någonstans i England 1/1 1569. Mitt namn är John Hawkins. Jag fick reda på att kaptenen för en expedition som skulle avsegla inom några dagar blivit mycket sjuk. Jag såg då min chans att få befäl över en flotta så jag gjorde anspråk på tjänsten och sa att vad jag inte visste om Västindien är inte värt att veta.

-Well, sa patron, om du är så smart kan du då tala om för mig när The Treasure Fleet anlöper Rio de Hacka..?

-Naturligtvis, sent i November! svarade jag snabbt, och min vidsträckt kunskap gjorde intryck på Patron. Inom någon vecka stod jag på däck på ett av mina skepp. "Land i sikte!" hojtade utkiken, vi har fått landkänning den 21/1 1569.

Hela min flotta bestod av två skepp med 24 kanoner, 4 Pinnaces med upp till 8 kanoner var. Besättningen var 308 man och kassakistan innehöll 5000 guldmünt. Eftersom England och Spanien var i krig med varandra kunde jag inte gå in i hamn, utan vi landsteg norr om staden för att anfälla därifrån. Skulle vi lyckas? Jo då, det blev en kort intensiv kamp som jag till sist avgjorde med ett par välriktade stötar. Staden Margarita föll. Mina mannar började plocka åt sig guld och andra dyrbarheter. Jag fick sedan förtroendet att installera en ny guvenör i staden som nu blev Engelsk. Bytet blev 4000 guldmünt, ett antal ton mat, smuggelgods samt lite andra varor, kapet betecknades som gott. Manskpet gick på krogen, och jag sökte upp guvenören. Han var inte inne men jag fick en pratstund med dottern. Sedan begav jag mig till krogen, där fanns andra matrosar som ville mönstra på hos oss men jag tyckte att jag hade tillräckligt, så jag avvisade dem. Efter några glas återvände vi till skeppen. Samma kväll studerade vi kartan, och såg att Cumana, en annan spansk koloni inte låg så långt bort, så vi bestämde att slå till den 11/2 1569. Tidigt på morgonen avseglade hela flottan. Vi hade knappt lämnat Margarita förrän utkiken hojtade "skepp i sikte!". När vi kom närmare såg vi att det var den ökände piraten Marquis Roben. Och inte nog med det, han började jaga oss! Vi måste slåss. Salva efter salva följde och vi såg att piraterna började få svåra skador och ta in vatten. Vi bordade piratskeppet. Jag skymtade Marquis Robert genom röken, han kom mot mig med draget svärd. Efter en



stunds fäktande gav han upp, och så även hans manskap. Vi behöll honom som fånge mot en lösensumma, och en del av hans mannar har gick över till oss. När vi sedan plundrat och sänkt hans skepp fortsatte vi mot Cumana. Efter ett par liknande sjöslag kom vi, ganska illa tilltygade, fram till Cumana och snart hade även denna stad fallit och vi lade beslag på det som fanns kvar. Den spanske guvenören hade lagt benen på ryggen, så jag fick återigen förtroendet att installera en ny engelsk sådan. Medan skeppen sågs över uppsökte jag den nye guvenören som adlade mig för mina tjänster åt den engelska kronan, plus att jag fick 150 acers mark. När jag kom tillbaka till skeppen, tog jag fram loggen. Där stod: Plundrat Margarita, plundrat och sänkt ett piratskepp, plundrat Cumana, blivit adlad. En titt på kartan, den spanska kolonin Borburata låg inte långt härifrån, bara någon veckas seglats, kanske längre om vi stöter på pirater. Den 12/3 1569 tidigt på morgo-

nen lämnar John Hawkins Cumana och satte kurs mot.....

Jag som skrivit detta stannar kvar i Cumana, stänger av datorn och återvänder till 1988. Pirates är inget nytt spel, men det är ett kvalitetsspel av stort format, som innehåller allt man kan önska sig. Spänning dramatik, action strategi, nergrävda skatter och kvinnor. Även om spelet har något år på nacken är det på väg att bli en klassiker vilket gör att kan skriva om det. Saker som att ha mat hemma, skylten om att man åkt till Bahamas koppla ur telefonen m.m. är här självklara saker och behöver knappast nämnas.

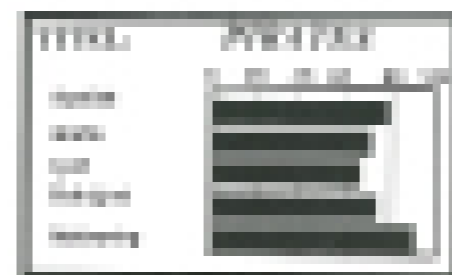
Spelet omvandlar din dator till en tidsmaskin som tar dig med till tiden 1560-1700, håll i joysticken bara så att du får den med dig för du kontrollerar allt med den, även resan tillbaka till 1900- talet.

Du väljer bland frågealternativ som kommer fram på ett tjuvigt sätt, och



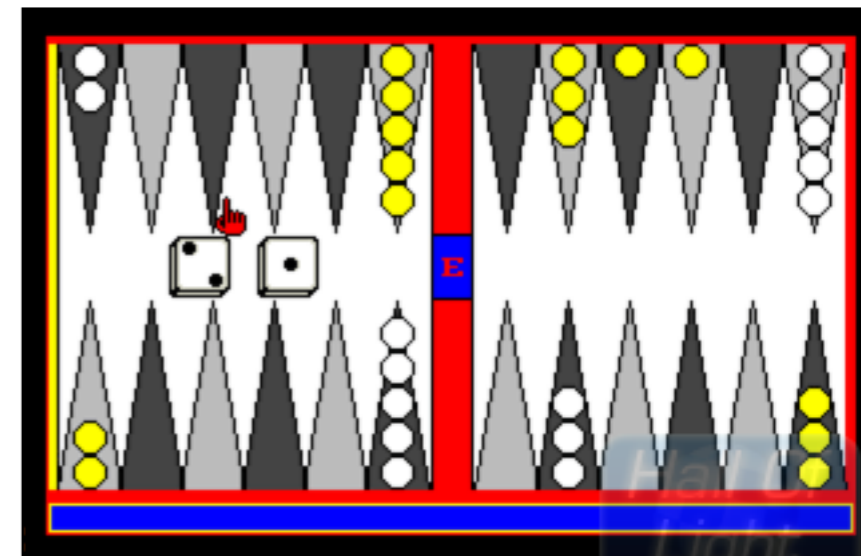
som överlappas av varandra efterhand som du väljer. Det är svårighetsgraderna som du kan kombinera ihop på en mångfald olika sätt. När du kommer till vänligt sinnade hamnar och t.ex. går på krogen kan du träffa en gammal väderbiten sjöbuse som sitter i ett mörkt hörn. Han vill sälja en gammal skattkarta till dig för en billig penning. Köp den. Besök guvenören som kan ha intressanta saker att berätta. Han kan även upphöja din titel. När du sedan kommer upp dig har du även chans att gifta dig med guvenörens dotter. Hon kan senare ge dig värdefulla upplysningar. Gå till handelsmannen, köp eller sälj plundrade varor, få dina skepp översedda eller sälj dom du inte vill ha. Kommer du till en fientlig stad kan du anfälla den antingen från havet eller från land (kul). Möter du skepp som du måste slåss mot gäller det att välja rätt flaggskepp, annars kan du få problem med vindarna. Lyckas du besegra det andra skeppet kan du antingen plundra och sänka det, eller behålla det för att senare sälja. Du kan ta ut solhöjden och se på kartan som följer med var du befinner dig någonstans. Det finns nio st olika skepp med skilda egenskaper, hur dom uppför sig i olika vindar, högsta fart med full sails eller battle sails, antal kanoner, manskap m.m. Du kan få tag på en karta som visar var din försvunna familj hålls gömd. Leta reda på denna. Försök även att finna en nergrävd inka-skatt. Detta är bara lite om vad detta suveräna spel innehåller. Manualen går inte av för hackor den heller, den är på 88 sidor och är ett skolexempel på hur en manual ska se ut tycker jag. Det är mycket svårt att beskriva detta spel, det miste spelas. Låt inte priset avskräcka du kommer säkert att spela det så mycket att det blir billigt i längden jämfört med andra spel.

Jan Svensson



Till innehåll

# Championship Backgammon



Kalkonernas tid är inte över! Anmars skulle man väl kunna tro att 16-bitars datorer med Amigans excellenta grafik skulle kunna ha rensat ut de flesta avarterna på marknaden. Eftersom undertecknad är mycket förtjust i brädspelet Backgammon blev jag både glad och överaskad när jag upptäckte att det äntligen hade kommit en simulering av detta utmärkta spel på en 16-bitars dator. Efter att ha mer eller mindre pensionerat den Spectrum som tjänat mig väl sen 1983 led jag av mycket svårartade abstinenssymptom. Till denna gamla harv fanns det minst fyra olika Backgammon varianter där t ex Hewsons var mycket bra och Posterns var rent löjlig. Den sistnämnda fuskade nämligen. Den hade ingen inbyggd intelligens utan gav helt enkelt datorn de tärningslag den behövde. Något sådant skulle jag åtminstone slippa på en dator med Amigans resurser - trodde jag. Hö hö hö - Hej vad jag bet mig i tummen. Fuskar gör nämligen Championship Backgammon t o m så tydligt att det märks. Och detta är spelets minsta fel. De övriga felen är följande:

1. Grafiken är det fulaste jag sett
2. Datorn spelar som en kratta
3. Spelet vet inte vad som menas med poängdubbling
4. Det tillåter inte varianter som ex Bräde

**Tillverkare:  
King Size  
Datorer:  
Amiga**

5. Ljudet skulle ha hedrat en ABC80 med svår bronkitis
6. Spelet tillåter inte 2-mannaspel
7. Spelet tillåter inte turnering
8. Datorn funderar på tok för länge över varje drag
9. Spelet är förmodligen skrivet i Basic
10. Spelet har ger inget förslag till drag, vilket är mycket lämpligt för den som vill lära sig Backgammon. Man kan säkert hitta tio fel till, vem gitter. Jag får vänta och sukta. Kanske kommer det något bra Backgammon någon gång ... till Atari ST

Clas



Till innehåll





# Chrono Quest II



**N**u har äntligen uppföljaren till Chrono Quest gjorts. Del 2 är förbättrad på många sätt, främst grafiken och ljudet. Efter många äventyr och frenetiska jakter i tidsuniversum har du äntligen hunnit upp din fars mördare (Chrono Quest I) och du ska just återvända till din familjs hus år 1922.

Tidsmaskinen "Explora" finns fortfarande där, men har detta tekniska under som var uppfunnet av en gammal forskare i början av 1900-talet tillräckligt med bränsle för att ta dig tillbaka till ditt ursprung? Olyckligtvis störs teleportationen av en viktig incident - en oordning i tidsturbinerna har orsakat att motorn överhettas och den använder för mycket av metallvätskan som är bränsle till supergeneratoren.

Ännu en gång sänds du in i en värld av det okända, du kommer att få använda varenda bit av din intelligens för att klara alla dessa nya resor. Du måste nu hitta även den metall som är så nödvändig för att få Explora att åka till rätt tidsvarv.

Chrono Quest II är speciellt utformad för att vara "användarvänlig". Valet av ikoner som du kontrollerar spelet med är så få som möjligt, detta för att spelet ska vara lättspelat och lätt att förstå. Men du ska inte tro att spelet är lätt att lösa bara för det! Tvärt om, det är kanske lätt att kontrollera, men det är långt ifrån lätt att lösa.

Geografisk förflyttning sker genom att använda ikonerna "Advance" och "Retreat". Tidsförflyttning från en tid till en annan sker med hjälp av Explora. Genom att placera en bit metall, nästan vilken som helst, i denna otroliga maskins reaktor kan du få resa genom tiden. Hur långt fram eller tillbaka du åker bestäms av metallemas värde och styrka. Grafiken i Chrono Quest II är otroligt bra gjord.

Man kan tro att de saker man ska använda borde synas tydligt, men många saker är gömda och man hittar dem ofta av en slump. T.ex. så har de dolt några mynt i en sten i ned-

FAKTA	
TITEL:	Chrono Quest II
TILLVERKARE:	Psygnosis
DATORER:	Atari ST.Amiga.PC
VERSION I TEST:	Atari ST
TESTARE:	David Bergman

re hörnet av skärmen - på en stenstrand! Så du måste undersöka varje del av skärmen noggrant, även om du inte tror att du kan hitta något där.

Ljudet i Chrono Quest II är också mycket bra gjort. Man hör naturtroga ljud effekter överallt; vågor som skvalpar mot stranden, fåglar som kvittrar i urskogen, en kall vind som blåser över öknen och t.o.m. när man pratar med andra människor så svarar de med samplat ljud. Ibland är det dock några skarvar mellan ljudeffekterna som inte låter alltför bra.

Chrono Quest II är ett mycket bra spel som man inte tröttnar på i första taget - man dör ganska ofta, men man vill veta vad som skulle hänt om man hade gjort på ett annat sätt eftersom man alltid blir överraskad över hur snyggt allting är när man kommer till ett nytt ställe. Men tyvärr tröttnar man ibland när spelet är för svårt och man har kört fast. Och nu, till sist, några tips för er som har eller ska köpa spelet:

- Antagligen kommer du att passera genom samma tid flera gånger, men personerna du möter finns oftast bara där en gång.
- Var försiktig - undvik att systematiskt ta varje sak du hittar.
- Använd "Save-game" ofta.

Lycka till...du kommer att behöva det.

BETYG	
GRAFIK:	.....95%
LJUD:	.....85%
SPELBARHET:	.....95%
VÄRDE FÖR PENGARNA:	.....90%
MEDELVÄRDE	.....92%

FAKTA	
TITEL:	F29 Retaliator
TILLVERKARE:	Ocean
DATORER:	Atari ST.Amiga.PC
VERSION I TEST:	Amiga
TESTARE:	Daniel Karlsen

**F-29 är en flygsimulator där man flyger nästa generations toppmoderna ATF-plan (Advanced Tactical Fighter) F-22 och F-29 Grumman någon gång mellan år 2007 till år 2012. Man kan utrusta planet med en mängd olika vapen, alltifrån den vanliga automatkanonen till missiler som tar bort det mesta inom ett hyfsat område.**

Spelet utspelar sig på 4 olika platser i världen och på varje plats finns det en mängd olika uppdrag att spela. Man kan t.ex. flyga i Arizona där man skall öva sig på diverse mål, här finns det 10 övningsuppdrag att välja mellan (alla går ut på att antingen anfalla eller förstöra något, t.ex ett flygplan eller en fabrik). När man har klarat av alla uppdragen i Amerika (Arizona) så kan man antingen spela i Mellanöstern, Stilla Havet eller i Europa.

I Mellanöstern har ett vänligt inställt land köpt ett antal F-22:or och F-29:or som används i ett vilt krig mellan två grannländer. Det vänliga landets artilleri är utklassat till antalet men det har en överlägsen vapenteknik. Men för att överleva måste man skjuta ner tre fiendeplan mot varje eget förstört plan. Kriget förs på två fronter vilket försvårar det hela. Här kan du spela 27 olika uppdrag med sju olika bakgrundshistorier.

I Stilla Havet har några (några och några) fiender stängt av förbindelserna med Salomoöarna vilket gör att de inte kan leverera sin olja till USA. Fienden planerar också att inta denna ögrupp inom en snar framtid. Här kan du spela 15 olika uppdrag med 5 olika bakgrundshistorier.

I Europa har man misslyckats med de diplomatiska förhandlingarna och världen håller på att dras in i ytterligare ett världskrig: Ett enormt krig kommer att rasa i Europas hjärta. Alla flygplatser, byggnader, fabriker och städer kommer bli attackerade med mycket stora förluster på båda sidor som resultat. NATO styrkorna har mobiliserat och är på full vakt, nu när de flyttar iväg utrustning och soldater

från de sårbara baserna. Rapporter visar att fienden mobiliserar allt kraftigare, de har nu 9000 stridsvagnar och 3 miljoner soldater nära gränsen. Man väntar sig att fienderna skall göra massiva anfall på nyckelpositioner längs gränsen för att deras flygplan skall komma djupt in i ditt land och förgöra viktiga posteringar mm. Två fiendliga divisioner har samlats längs gränsen med jättelika förstärkningar vid de bakre divisionerna. Situationen blir ohållbar om fienden bryter igenom gränsförsvaret, de kan då tränga djupt in i ditt land och hota industrikomplexen vid Huttgart, Nurgen och Coberg. Här kan du spela 43 olika uppdrag med sju olika bakgrundshistorier

Sammanlagt finns det alltså 95 olika uppdrag på 19 bakgrundshistorier i detta spel vilket jag tycker är enormt bra (till skillnad hos Interceptor och Falcon At. som bara har bråkdelen uppdrag tillsammans!). Spelets grafik är enormt bra, den är bra detaljerad och bra gjord ljudet är också bra men inte riktigt lika bra som grafiken.

Styrningen kan vara lite jobbig ibland eftersom den reagerar så snabbt och så mycket på så lite (måttlighet Daniel, måttlighet som min gamle far brukar säga). Man har lite svårt också att urskilja hur nära man är saker ibland, det har hänt mig att jag har kört in i berg när jag själv trodde att jag hade god marginal.



En höjdare blandflygsimulatorer:

# F29 RETALIATOR



Spelet har också en hel del mycket snygga stillbilder (vid inladdningen).

Sammanfattningsvis är detta en mycket bra flygsimulator med bra grafik, ljud och spelkänsla som jag verkligen kan rekommendera de som gillar flygsimulatorer.

BETYG	
GRAFIK:	.....90%
LJUD:	.....80%
SPELBARHET:	.....98%
VÄRDE FÖR PENGARNA:	.....98%
MEDELVÄRDE	.....91,5%





# The Three Stooges

Det här spelet är en outsider. Åtminstone för oss svenskar som mig veterligt, ännu inte stiftat bekantskap med TV-stjärnorna "The Three Stooges". Det är Mirrorsoft som nu kommit med en Amigaversion av denna komikertrio bestående av Moe, Larry och Curly. Spelet kallas ett "Interactive Cinemaware Movie" med vilket man menar ett filmliknande äventyr där spelarens agerande styr spelets förlopp och utgång.

Varför är The Three Stooges roliga? Som Louis Armstrong en gång sade: "Om du behöver fråga detta så kommer du aldrig att få reda på det". Har du "pajkastningshumor" har du dock goda chanser att gilla det här spelet som faktiskt är vansinnigt roligt i vissa partier. Redan när spelet har laddats in börjar man undra om man har laddat in rätt spel. För på skärmen dyker titelskärmen från spelet Defender of the Crown upp, komplett med musik och allt. Efter en liten stund hör man dock en digitaliserad röst säga: "This is kids stuff" (det här är leksaker för bam) och musiken förändras strax innan logon för The Three Stooges träder fram.

När spelets handling börjar befinner man sig i staden Stoogetville. Vår hjälte-trio är ute och spankulerar när de hör en gråtande kvinnoröst. Man lyckas ta reda på varifrån ljudet kommer och hittar, i ett hus, en gammal dam med sina tre vackra döttrar. Gråten har orsakats av kvinnans förtvivlan över brist på pengar (huset behöver repareras och hennes hyresvärd har dessutom krävt henne på en förfallen hyra om 10000 \$).

The Three Stooges ställer givetvis upp och nu är spelet igång. Det går alltså ut på att samla in pengar så snabbt som möjligt. Detta kan göras på olika sätt. Genom att låta Moe välja Prize Fight får man Curly att gå upp i boxningsringen för att möta Killer Killduff i en sexronders match. Lätt sak tror The Three Stooges som vet att Curly förvandlas till en rasande stridsmaskin när han hör tonerna från en speciell melodi. Men ödet slår till obarmhärtigt. Larry sitter sönder instrumentet (en Stradivariusfiol) och Moe skickar desperat ut honom för att få tag på en ny trots att matchen redan har börjat.



I en annan tävling gäller det att låta Curly sleva i sig en soppa genom att låta spelaren kontrollera skedens rörelser. Här gäller det att se upp för det galna kexätande ostronet som finns i soppan!

The Three Stooges är fyllt av underhållande humor och oväntade effekter. Grafiken är utomordentligt väl genomförd och ljudet utgörs av digitaliserade samlingar. Så gott som full pott rakt igenom. Ett litet minus är att man bör

klara av en hel del engelska för att få ut maximalt nöje av The Three Stooges. Jag lyckades aldrig få någon klarhet i huruvida The Three Stooges finns att få för andra datorer än Amiga men det förefaller troligt att ett såpass bra spel som detta konverteras till andra format. Om inte så kanske du bör fundera på att skaffa en Amiga (!?)

Jan Erik

# BATTLECHESS



## FAKTA

TILLVERKARE:	Electronic Arts
DATORER:	Amiga
VERSION I TEST:	Amiga
TESTARE:	Henrik

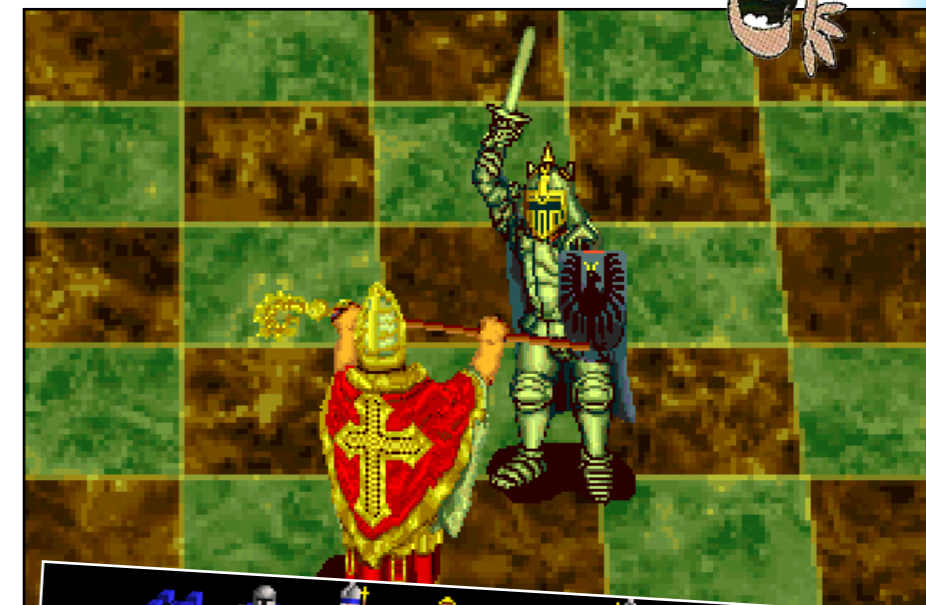
Så är det då dags att kora Månadens Spel. Den här gången var det lätt. Ett spel höjde sig långt över mängden, nämligen Battle Chess från Electronic Arts. När ni har läst så här långt, börjar ni kanske undra om vi har tomtar på loftet som upphöjer ett schackprogram på detta sätt. Ingalunda, ärade läsare! Man måste inte vara fanatiskt intresserad av strategispelens Konung för att ha mycket nöje av Battle Chess. (Vad menas med B-Attle ??/Attle)

När man startar upp spelet presenterar det en perspektivvy av schackbrädet. Grafiken är, som man väntar sig av Electronic Arts, mycket bra. Pjäserna ser inte ut riktigt som man är van vid, bönderna är fotsoldater i rustning, springarna (eng. knight) är riddare med svärd och sköld, löparna (eng. bishop) är stavförsedda präster. Drottningen ser ut som en drottning och kungen som en kung, komplett med spira. De enda pjäser som inte ser ut som människor, är tornen, som ser ut som, ja, öhh, torn.

En svag aning om att Battle Chess inte är som andra schackspel, får man när man första gången skall flytta en pjäs. Pjäsen börjar nämligen gå över brädet till den ruta den skall. Givetvis hör man också stegen från stövelklädda fötter, eller hasandet av sandalförsedda löparfossingar. Drottningen glider värdigt och ljudlöst fram, medan den gamle kungen haltar fram en ruta i taget.

Det är när man första gången ser en pjäs slå en annan som man förstär att man aldrig kommer att ångra att man köpte det här spelet. När en pjäs skall slå en annan, vaknar de nämligen till liv och utkämpar en våldsam batalj om brädets rutor. Bönderna attackerar med spjut, springarna med svärd. Löparna hanterar sina stavar på ett sätt som skulle gjort Bruce Lee avundsjuk, drottningen attackerar med magi och tornen förvandlas till groteskt kraftfulla elementarandar som klubbar sina offer med knytnävar stora som kvarnstenar. Kungen är ett kapitel för sig, men jag tänker inte avslöja mer än att han är listig och betydligt tuffare än han ser ut.

Programmerarna har överträffat sig själva när de gjorde grafiken till spelet. Över 4 MB(!) 3D-grafik har man lyckats pressa ned på en enda diskett. Med all denna grafik har man haft rum för ganska gott om variationer, vilket betyder att en pjäs använder inte alltid samma attackmetod varje gång. Löparen slåss till exempel för det mesta med sin stav, men möter han en alltför tuff motståndare, ett torn eller så, tar han till grövre medel. (Här skall inte avslöjas vilka.)



Ljudeffekterna skall inte heller glömmas bort. Striderna åtföljs naturligtvis av realistiska, digitaliserade ljud. Allt från klangen av svärd som möts till pistolskott (!). De förhöjer nöjet att spela den här versionen av schack en hel del.

Det kan inte ha varit lätt att få ekvationen 4MB grafik+ljudeffekter=plats kvar för ett schackprogram på en 880 kB-diskett, att gå ihop på nåoot sätt har det i alla fall lyckats, för Battle Chess spelar inte alls oävet. Om det stämmer, som jag har hört, att Battle Chess är spelstarkare än Chessmaster, vill jag låta vara osagt. En schackspelande god vän som provspelat båda, finner det vara osannolikt, men så mycket är klart att Battle Chess kan spöa amatörspelare, ostrategiska lilla mig, i alla fall.

Det finns tio spelstyrkenivåer och dessutom kan man ställa in maximal betänketid från 1 minut till 10000 minuter. Öppningsbiblioteket innehåller ca 30000 spelöppningar. Det går att ta tillbaka drag, få tips om bra drag, tvinga Battle Chess att slå innan betänketiden är slut och lösa schackproblemen. En finess jag tycker om, är att man kan

koppla upp två datorer via modem eller en kabel och låta dem spela mot varandra. Det finns också ett vanligt 2-dimensionellt bräde om man blir alltför distraherad från själva schackspelandet av alla pjäser som utkämpar vilda bataljer om rutorna.

Datorschack är förvisso inget nytt, men Battle Chess sätt att närma sig spelet tillför det en ny dimension som borde få det att tilltala även de som normalt inte har det minsta intresse av spelet. Grafik och ljud är mycket bra, dessutom märks det tydligt att programmerare och konstnärer fått slå sig lösa och haft ROLIGT när de gjort spelet, vilket i slutändan gagnar oss spelare. Jag hade själv inte spelat ett parti på fyra eller fem år när jag först startade upp programmet, men nu kommer det att bli annorlunda ett tag framöver...

## BETYG

GRAFIK:	90%
LJUD:	80%
SPELBARHET:	85%
VÄRDE FÖR PENGARNA:	90%
MEDELVÄRDE	86,2%



# Desolator



Desolator är datorversionen av det populära arkadspelet Halls Of Kairos. Du är MAC, en hjälte med krut i nyporna och grop i hakan. Ditt uppdrag är att kämpa dig in i ett slott som ägs av den ondskefulle Kairos för att befria de barn som hålls fångna där bakom magiska speglar. När du nått barnen skall du krossa speglarna för att befria dem. Du transformeras då till MACHOMAN. MACHOMAN är oövervinnerlig och kan förinta allt som kommer i hans väg. Som du kanske förstår kommer den person som hittade på

den här bakgrundshistorien aldrig att vinna några större litterära framgångar, men själva spelet är faktiskt betydligt över genomsnittet. Grafiken är bra ljudet är okej. Viktigast av allt, spelbarheten är hög. Flera av de spel jag recenserat de senaste veckorna har haft problem med joystickrutinerna. Det är därför skönt att som omväxling kunna konstatera att MAC alltid går dit man vill och gör det man begär. Låt vara att valmöjligheter na inskränker sig till att flytta honom, hoppa och slå elakingar på nosen.

» **Tillverkare:** U.S. Gold  
 » **Datorer:** Amstrad CPC C-64, Spectrum, Atari ST  
 » **Version i test:** C-64  
 » **Testare:** Henrik

Uppläggnigen av Desolator för omedelbart tankarna till gamla favoriten Gauntlet. Man har en vy av Kairos slott i fågelperspektiv. Istället för spöken och andra monster som i Gauntlet, möter man här Kairos tjänare (önskar jag hade råd med så mycket tjänstefolk!), hans mor (!), äppelkastande (!!)) dotter och andra slemmissar. Elakingarna har en tendens att poppa upp från ingenstans mitt inne i tomma rum och kastar vapen som är livsfarliga för dig går tvärs igenom tjänstefolket utan att skada dem. Detta är ju dock att betrakta som standard för den här sortens spel, och det är väl ingen mer än jag som hakar upp sig på sådant. Egentligen ingenting nytt i idéväg således, men en välgjord variant på gammalt tema. Desolator kan rekommenderas till alla som är intresserade av att motionera joystickhand och avtryckarfinger en stund.

TITEL:	Desolator
Spelidé	0 20 40 60 80 100
Grafik	0 20 40 60 80 100
Ljud	0 20 40 60 80 100
Svårighet	0 20 40 60 80 100
Motivering	0 20 40 60 80 100

» **Testare:** Henrik Mårtensson  
 » **Tillverkare:** Image Works  
 » **Datorer:** C-64

åtråvärt är maskingeväret.

Spelet flyter bra och är ganska lättspelat. Kanske lite för lättspelat, det går nämligen att helt enkelt springa förbi de flesta farligheterna. Skojigt var det i alla fall.



Grafiken var okej, animeringen ganska standard, men den standarden är ju numera som bekant jämförelsevis hög. Ljudet, både musik och ljudeffekter var bra och höjde spelglädjen en hel del. (En del av musiken kommer ur operan Carmen, förresten.) Med andra ord är det här ett trevligt litet arkadspel, kanske inte det mest sofistikerade jag sett rent programmeringsmässigt, men definitivt ett av de roligare.

TITEL:	Foxx Fights Back
Spelidé	0 20 40 60 80 100
Grafik	0 20 40 60 80 100
Ljud	0 20 40 60 80 100
Svårighet	0 20 40 60 80 100
Motivering	0 20 40 60 80 100

## Foxx Fights Back



Det handlar om en räv som skickas ut ur grytet efter något ätbart av sin fru. Att vara räv är nu inte det lättaste, även om man som just den här räven råkar ha en pistol. Man hinner inte mer än ut ur grytet förrän ekorrarna i skogen börjar kasta nötbomber på en, ännu värre är Hells Beagles, de motorcykelburna hundarna som har en gås oplockad med dig. Apropå fåglar, så är inte heller hönsen i hönshuset ofarliga.

Jag vet inte vad de har ätit, men det kommer förmodligen från Nitro-Nobel. Bofors skulle kunna ha mycken glädje av sådana höns. Den underjordiska kaninjakten är en välkommen omväxling och en lisa för nerverna. (Kaninerna sover nämligen, och vaknar inte hur du än rusar runt i deras gångar, eller hur många du än sätter i dig.) Din pistol är inte av bästa fabrikat, men som tur är kan du hitta lite andra vapen här och där. Mest

Till innehåll

# PIPPI LÅNGSTRUMP SOM TV-SPEL!

FÖLJ MED PIPPI PÅ ETT SPÄNNANDE ÄVENTYR HELT PÅ SVENSKA

”En lagom balanserad svårighetsnivå, enkel styrning och behagligt tempo.”  
 Mattias Olsson, Norrköpings Tidningar

”... ger rätt känsla och som bjuder på ett mysigt och lagom svårt äventyr.”  
 Jens Höglin, Dagbladet

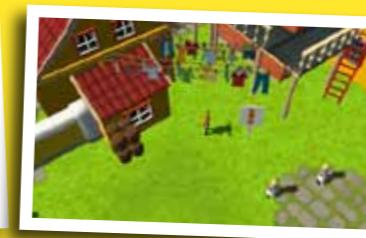
”Det är väldigt roligt. Det här spelet är mysigt och det innehåller väldigt mycket för de små barnen.”  
 Thomas Arnroth, SVT Gomorron Sverige



VI STÖDGER SOS BARNBYAR OCH ASTRID LINDGREN'S 2:A BARNBY. 10 KRONOR GÅR TILL BULLERBYN I CENTRALAFRIKANSKA REPUBLIKEN.



FINNS ATT KÖPA HOS:  
**discshop.se**  
 ENTERTAINMENT GUARANTEED



3D-effekten syns endast på en Nintendo 3DS-skärm. Dessa skärmbilder är i 2D.

Pippi Långstrump på Nintendo DS.



Mer information om 3D-funktionen i Nintendo 3DS finns på den officiella webbplatsen på <http://www.nintendo.se/3DS/3DS>

© Astrid Lindgren & Ingrid Vang Nyman/Saltkråkan AB. © 2012 PAN Vision. Nintendo 3DS and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo.





'AN ABSOLUTELY  
MIND-BLOWING EXPERIENCE'  
THE GUARDIAN

'ASTONISHING, AUDACIOUS,  
UNMISSABLE'  
OFFICIAL XBOX MAGAZINE



# BIO SHOCK INFINITE

FROM THE MAKERS OF  
THE HIGHEST RATED FIRST PERSON  
SHOOTER OF ALL TIME\*

MARCH 26TH

BIO SHOCK INFINITE.COM

18

XBOX 360 XBOX LIVE

PS3 PlayStation 3

PC DVD

IRRATIONAL GAMES

2K GAMES

\*Based on metacritic average rankings across available platforms. © 2002-2013, Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Irrational Games. BioShock, BioShock Infinite, BioShock Infinite: Industrial Revolution, Irrational Games, 2K Games and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS3", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.



**TÄVLING**



**25 spel lottas ut!**



## Missa inte chansen att vinna spelet Of Orcs And Men

Tävlingen är öppen för alla läsare av Hemdator Nytt t.o.m. 30 April 2013.

Svara på några mer eller mindre kluriga frågor, lämna ditt namn, mailadress och din postadress och du deltar i utlottningen. Har du tur så dimper ett ex av spelet Of Orcs Of Men ner i din brevlåda den 3 Maj.

Spelen som vi lottar ut är för Xbox 360 och kostar mellan 260:- och 499:- /st ute i handeln. Totalt lottar vi ut 25 st!

Så, mjuka upp hjärncellerna, klicka på länken här intill och svara på frågorna.

Vinnarna presenteras på hemsidan efter den 30 April samt i nästa nummer.



**Till Tävlingen**



**D**enna gång tänkte jag att vi skulle ut och vandra i fraktalbergen med hjälp av CODEF. Jag har sett många varianter av fraktallandskap och jag har valt att visa hur du kan göra den kanske allra enklaste.

Teorin är ganska enkel. Skapa ett rutmönster av ytor vars hörn sammanlänkas genom ett enkelt fraktalmönster. I det här fallet ska vi använda det sk Perlinmönstret.

Perlinmönstret utvecklades av Ken Perlin och är ett fraktalmönster som efterliknar rök, berg eller andra naturligt förekommande mönster med hjälp av mycket begränsade resurser. Algoritmen i sig är väldigt enkel och har använts ibland annat många 4kb-demos som texturer och liknande.

**1** Importera CODEF-biblioteken samt Perlinalgoritmen (stor tack till Kas Thomas, [http://asserttrue.blogspot.se/2011/12/perlin-noise-in-javascript\\_31.html](http://asserttrue.blogspot.se/2011/12/perlin-noise-in-javascript_31.html), för att han skrivit om den för Javascript!)

**2** Börja med vårt skript!

**3** Variabler för canvas eller skärmfönster och 3d-objekt.

**4** Skalfaktor för Perlinmönstret samt bredd och höjd eller antal rutor i x- och y-led för fraktallandskapet.

**5** Här är två mastiga loopar som bygger upp fraktallandskapet. Varje yta får en x, y, z-position kring centrum 0,0,0. Z-värdet är baserat på Perlin-mönstret och det ger även

**1**

```
<script src="http://codef.santo.fr/codef/codef_core.js"></script>
<script src="http://codef.santo.fr/codef/codef_3d.js"></script>
<script src="perlin.js"></script>
```

**2**

```
<script>
```

**3**

```
var mycanvas;
var my3d;

var myobj = new Array();
var myobjvert = new Array();
```

**4**

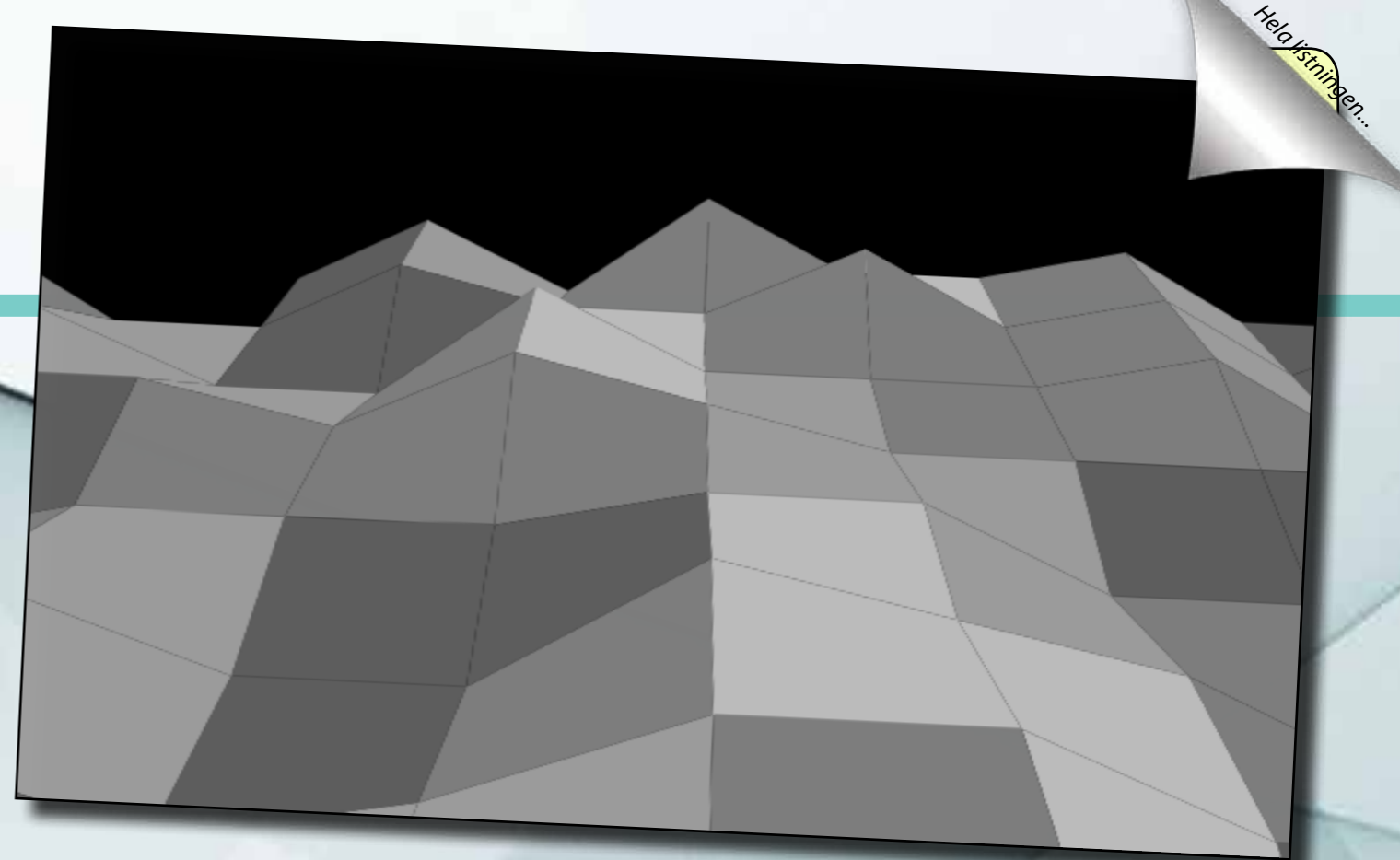
```
size = 100;
width = 100;
height = 100;
```

**5**

```
for (var yy=0; yy<=height; yy++)
{
  for (var xx=0; xx<=width; xx++)
  {
    n = PerlinNoise.noise( xx/width*size, yy/height*size, 0.5 );
    r = g = b = Math.round( 255 * n );
    col = "0x" + r.toString(16) + g.toString(16) + b.toString(16);
    var obj = {
      x: (xx-(width/2))*100,
      y: (yy-(height/2))*100,
      z: Math.round(n*255)
    };

    myobjvert.push(obj);
    if ((xx != width) && (yy != height))
    {
      var obj2 = {
        p1: yy*(width+1)+xx,
        p2: yy*(width+1)+xx+1,
        p4: (yy+1)*(width+1)+xx,
        p3: (yy+1)*(width+1)+xx+1,
        params: new MeshBasicMaterial({ color: col})
      };

      myobj.push(obj2);
    }
  }
}
```



vilken grå nyans som ytan ska få. Loopen ger även koordinater för alla hörnen på varje enskild yta så hela ytan kan sammanlänkas.

**6** Här initieras hela sidan, det är denna funktion som anropas när sidan laddats. Vi lägger till en EventListener för att läsa av piltangenterna, initierar skärmytan och 3d-objekten samt välj utgångspunkt för kamerans position, sedan anropas själva loopen, go();

**7** Här är själva huvudfunktionen. Vi ritar upp skärmen och flyttar kamerans position baserat på hur piltangenterna har tryckts innan fraktallandskapet läggs på skärmen.

Nu är det bara att prova att köra runt i landskapet och lycka till med era egna varianter!

/Christer

**Se demo HÄR**

**7**

```
function go(){
  mycanvas.fill("#000000");
  my3d.group.position.x+=posx;
  my3d.group.position.z+=posy;
  my3d.draw();
  requestAnimationFrame( go );
}
```

**6**

```
posx = 0;
posy = 0;

function init(){
  document.addEventListener('keydown', function(event) {
    if(event.keyCode == 37) {
      posx++;
    }
    else if(event.keyCode == 39) {
      posx--;
    }
    else if(event.keyCode == 38) {
      posy++;
    }
    else if(event.keyCode == 40) {
      posy--;
    }
    else
    {
      posx = 0;
      posy = 0;
    }
  });
  mycanvas=new canvas(640,480,"main");
  my3d=new codef3D(mycanvas, 900, 40, 1, 1000 );
  my3d.faces4(myobjvert,myobj, false, false );
  my3d.group.position.x=0;
  my3d.group.position.y=0;
  my3d.group.position.z=0;
  my3d.group.rotation.x+=-1;
  go();
}
```



## Och här kommer koden i sin helhet.

```
<!DOCTYPE HTML>
<html>
<head>

<script src="http://codef.santo.fr/codef/codef_core.js"></script>
<script src="http://codef.santo.fr/codef/codef_3d.js"></script>
<script src="perlin.js"></script>

<script>

var mycanvas;
var my3d;

var myobj = new Array();
var myobjvert = new Array();

// skalfaktor för Perlinmönstret
size = 100;
// antal rutor i x-led
width = 100;
// antal rutor i y-led
height = 100;

i = 0;
j = 0;

for (var yy=0; yy<=height; yy++)
{
    for (var xx=0; xx<=width; xx++)
    {
        n = PerlinNoise.noise( xx/width*size, yy/height*size, 0.5 );
        // färg på ytan, r = g = b ger en grå yta
        r = g = b = Math.round( 255 * n );
        col = "0x" + r.toString(16) + g.toString(16) + b.toString(16);
        // bygg upp rutmönstret runt positionen (0,0,0) i xyz-planet
        var obj = {
            x: (xx-(width/2))*100,
            y: (yy-(height/2))*100,
            z: Math.round(n*255)
        };
        myobjvert.push(obj);
        // räkna fram alla hörnen på var och en av rutorna
        if ((xx != width) && (yy != height))
        {
            var obj2 = {
                p1: yy*(width+1)+xx,
                p2: yy*(width+1)+xx+1,
                p4: (yy+1)*(width+1)+xx,
                p3: (yy+1)*(width+1)+xx+1,
                params: new MeshBasicMaterial({ color: col})
            };
            myobj.push(obj2);
        }
    }
}

posx = 0;
posy = 0;

function init(){
    // lägg till en EventListener för att läsa av tangentbordet
    document.addEventListener('keydown', function(event) {
        if(event.keyCode == 37) {
            posx++;
        }
    });
}
```

```
    else if(event.keyCode == 39) {
        posx--;
    }
    else if(event.keyCode == 38) {
        posy++;
    }
    else if(event.keyCode == 40) {
        posy--;
    }
    else
    {
        posx = 0;
        posy = 0;
    }
});
// initiera en canvas, hela 3d-landskapet och sätt en utgångsposition för kameran
mycanvas=new canvas(640,480,"main");
my3d=new codef3D(mycanvas, 900, 40, 1, 1000 );
my3d.faces4(myobjvert,myobj, false, false );
my3d.group.position.x=0;
my3d.group.position.y=0;
my3d.group.position.z=0;
my3d.group.rotation.x+=-1;
go();
}

function go(){
    // rita upp 3d-landskapet och flytta kamerans position baserat på hur piltangenterna används
    mycanvas.fill('#000000');
    my3d.group.position.x+=posx;
    my3d.group.position.z+=posy;
    my3d.draw();
    requestAnimationFrame( go );
}

</script>
</head>
<body onLoad="init();">
<br>
<br>
<center><div id="main"></div><br><br><a href="javascript:window.location='view-source:'+window.location">se kod</a><br><br>
</body>
</html>
```

Tyck till om

**HEMDATOR**  
Nytt

och du kan vinna en klocka!

Vill du hjälpa oss att bli bättre? Genom att svara på några frågor i vår enkät kan du bidra till att göra Hemdator Nytt till den tidning som du vill ha. Bland de som svarar lottar vi ut en tjuvig klocka som kan bli din!

SENAST den **30 April** måste du ha lämnat ditt svar!  
Vinnaren meddelas i nästa nummer!



**KLICKA HÄR!**



LEAD THE REVOLUTION OF  
THE ORCS AND GOBLINS

# OF ORCS AND MEN

"ONE OF THE BEST LOOKING GAMES I'VE EVER SEEN" GAMINGLIVES.COM

Plunge into a dark and violent Action-RPG!  
Lead Arkail, a fearsome Orc warrior, and Styx, a Goblin  
master of the assassin arts, in a suicide mission at the heart  
of the human Empire. Level your 2 heroes up, learn  
powerful skills, outlive perilous battles, and finally free  
your kind from the oppressive Empire of Men!

[WWW.OFORCSANDMEN.COM](http://WWW.OFORCSANDMEN.COM)

CYANIDE  
STUDIO

FOCUS  
HOME INTERACTIVE

SPIDERS

PS3

XBOX 360

XBOX LIVE

PC

16

©2012 Cyanide. Licensed to and published by Focus Home Interactive. "PS3", "PlayStation", "PS3" and "XBOX 360" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

Nintendo

ZombiU rated

18  
www.pegi.info

I BUTIK NU!



FINNS I FÄRGERNA SVART & VIT

LÄS MER OM Wii U PÅ  
[WWW.NINTENDO.SE](http://WWW.NINTENDO.SE)



[www.nintendo.se](http://www.nintendo.se)

Wii U

Screenshot shown is from the ZombiU game.  
© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. ZombiU  
Logo, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft  
Entertainment in the US and/or other countries.  
Nintendo Wii U is a trademark of Nintendo.  
© 2012 Nintendo.







# En dator måste inte se ut som en dator...

En mer eller mindre trist plåtburk som man gärna döljer under skrivbordet - ja så ser många sin dator. Men man kan ju förändra utseendet om man har lust, tid och lite pengar

Det Taiwanesiska företaget **Lian Li** har tagit fram en trevligt datorskal. Det är alltså inte någon hemmatillverkad skapelse utan finns faktiskt att köpa för bluygsamma 2600:-

Chassiet som heter PC-CK101L består av två delar, loket och en vagn

Hälften av hårdvaran finns fram, den andra hälften där bak. Man får t.o.m. en liten spårbit med och ekipaget kan t.o.m. rullas. Ta en titta på videon för att se hur det hela ser ut.

PC-CK101L finns att köpa hos bl.a. **Mycom.se** (2645:-) och **Multitech** för 2650:-



<< Se filmen



Till innehåll



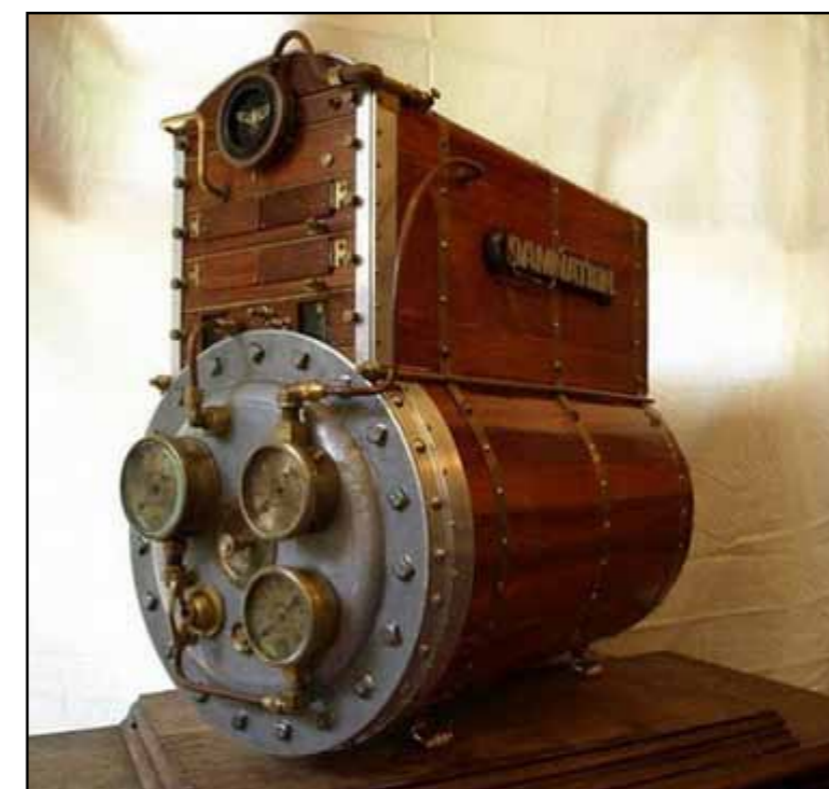
## ... varför inte göra om utseendet?

Här är några rätt roliga byggen

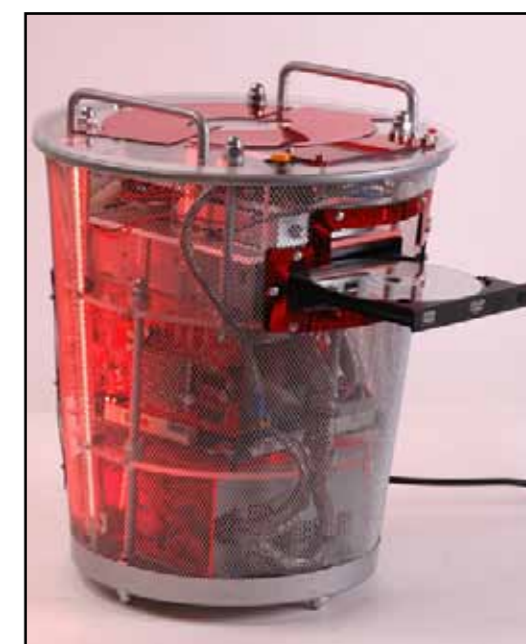
I bygget överst till vänster ser du en Underwood skrivmaskin som döljer en dator och där man försett tangentbordet med tidstypiska tangenter. Överst till höger ett ryskt bygge.

Sedan kan man ju alltid bygga in datorn i en utrangerad tvättmaskin, i en soptunna eller varför inte låta fantasin spela fritt? Kanske en ångpanneliknande historia kan ha en hög imposantfaktor?

Finns det några liknande moddar i Sverige? Hör i så fall av dig!



Till innehåll





# MAILAT



Under rubriken "Mailat" införs inkomna mail och meddelanden från vår kontaktsida och gästbok. Dina inlägg publiceras anonymt om du så vill men bifoga alltid namn och mailadress när du skriver till oss.

## Ser fram mot nästa nummer!

Tjenare Ulf! Det var nästan så att jag ramlade ur soffan, när jag, efter att ha funnit en länk i en forumtråd på Arkadtorget, skuttade in på hemdatortnytt.se och upptäckte att tidningen återuppstått. En flod av nostalgi sköljde över mig!

Jag har varit ett stort fan av tidningen sen nr 4, 1987, och detta var en rejält fin överraskning. Årets julkapp helt enkelt! :D

Glädjen växte när jag läste igenom nya numret och upptäckte att känslan och

kvalitén från den gamla goda tiden fanns kvar, och jag ser ivrigt fram emot kommande nr under 2013.

Kommer även gamle hederliga "Torsten" och "Kejsar Ding" att återuppstå i serieform i något kommande nr?

Stort Tack för denna återkomst! Och ha en riktigt God Jul och Gott Nytt År! :) mvh Svante

**Svar:** Tack Svante för ditt mail. Kul att få återknyta kontakten med "gamla" läsare och att nystarten uppskattas!

Torsten-serien kommer tyvärr inte att återuppstå, inte heller kommer du att få veta vad

som hänt Kejsar Ding sedan han sist syntes till för nästa 20 år sedan. Johan Wanloo vill, till min stora sorg, inte längre medverka men kanske kan vi, med gemensamma krafter, locka honom tillbaks igen. Torsten blev på något sätt synonymt med SHN och är djupt saknad av många vilket jag har fått ett otaligt antal meddelanden om.

/Ulf S

## Månadstidning?

När blir Hemdator Nytt månadstidning igen? Finns det planer på att trycka tidningen på vanligt papper i framtiden?

Hej och tack för "äterstarten!". Bo E

**Svar:** Ja du! På planeringen just nu finns tre nummer till under 2013. Men detta är inte skrivet i sten på något vis. Finns intresset att läsa Hemdator Nytt så skall jag

göra allt jag kan för att få ut fler nummer. Några planer på att trycka tidningen på traditionellt vis finns dock inte för närvarande. Men du kan själv skriva ut varje nummer på din egen skrivare om du vill ha en prasslande läsning.

Mvh Ulf S

## Stort tack!!

Tack så otroligt mycket för detta initiativ! Här blir många timmars rolig läsning, jag känner ju igen många av omslagen men har inte läst grejerna på 20 år... Skoj! Tack! Peter

**Svar:** Det är tack vare sådana här meddelanden från dig och många andra som gör detta så roligt! Så länge som jag märker att arbetet uppskattas kommer jag givetvis att fortsätta....

/Ulf S

Hej Ulf Jag vill börja med att säga att Hemdator Nytt

## Sigge, Gillis & Chefen

Originalserie för SHN av Johan Wanloo



hemsida är riktigt mysig! Ni har lyckats rätt bra med att hålla den ursprungliga stilen från gamla SHN och ändå få den funktionell och över-skådlig.

Sedan till första numret som jag köpte strax före Jul: Vilken positiv överraskning!!!

Jag hade förväntat mig ett fåtal sidor med inscannade sidor men detta är ju faktiskt en "riktig" tidning!! Hela 60 sidor redan i första numret!!! Dessutom fyllda med en härlig mix och helt klart en läsoplevelse!!

Jag hoppas nu bara att kommande nummer ger mig samma känsla och du har en trogen följare! Igen! Ja, jag var prenumerant för 23 år sedan och har alltid gillat SHN som numera återupphittats av mina två grabbar! Janne

**Svar:** Hej Janne! Kul att höra att du gillar hemsidan och tidningen! Jag hoppas att du även kommer att gilla den nya hemsidan som är på gång framöver. Vi kommer då att kunna integrera flera

funktioner under "samma tak" så att säga. Vitsen är även att underlätta för medarbetare att kunna hålla sidan mer uppdaterad på ett enklare sätt.

Tidningen är, som du ser, lika innehållsrik som förra numret och målsättningen är att utöka innehållet ännu mer framöver. Det är ju detta som är den stora fördelen med en digital tidning - man har inga sidobegränsningar alls!

/Ulf S

## Varför kan man inte prenumerera?

Hej och tack för återuppståndelsen! Jag har bara en kort fråga: Varför kan man inte prenumerera? Måste man köpa varje nummer vart och ett?. Jag gör det i och för sig gärna men det skulle vara mindre krångligt eller hur?

Lycka till i fortsättningen! Anders

**Svar:** Hej Anders! När första numret kom ut så hade vi inte spikat någon direkt utgivningstakt och att då erbjuda t.ex. sex nummer för xx

kr kändes lite osäkert.

Om ett tag när vi vet mer om hur våra läsare vill ha det i fortsättningen kommer vi med all säkerhet att kunna erbjuda såväl visst antal nummer som halv- och helårsprenumerationer. Så jag hoppas att du och alla andra läsare kan stå ut med "krånglet ett tag till!"

/Ulf S

## Nyfikna frågor

Hej Ulf! Efter att ha varit så länge i branschen, vad har du själv för dator och hur använder du den? Nu när du har startat upp på nytt - har du en ny redaktion och kan man få komma på besök någon gång?

Ser fram mot nästa nummer, har ni planer på mer material för oss som fortfarande använder C64?

Mvh Michael

**Svar:** Hej Michael och tack för ditt mail! Ja, det var ju några år sedan jag första gången använde en dator. Några stycken tangentbord har man ju gjort slut på sedan 80-talets början!

Nu använder jag mestadels en PC med hyfsade prestanda (jag är ingen tekniker utan snarare glad användare) och med Windows Vista. Jag har lyxat till det hela med två skärmar som underlättar arbetet. Detta är så att säga basen men jag har dessutom några läsplatator med IOS och Android som ju är så behändiga att ha med sig överallt. Allt inom ett trådlöst nätverk där jag även har en A3 scanner/skrivare ansluten.

Någon redaktionslokal behöver jag inte utan arbetar helt hemifrån. Därför är det lite svårt att ta emot besökare tyvärr men om du har vägar förbi Göteborg så slå en signal så tar vi en fika! :)

Planer på mer material för C64-entusiaster finns. Jag vet att det finns massor med kunnigt folk runt om i landet och ser fram emot att få kontakt med blivande medarbetare såväl för Commodore som för

(Forts. på nästa sida)





(Forts. fr. föreg. sida)

Atari och andra gammeldatorer. Du som läser detta och har lust och möjlighet - hör av dig via hemsidan!

/Ulf S

### Läsbarheten på gamla nummer

Hej! Vilket enormt arbete du ni har gjort för att scanna in alla gamla nummer! Stort tack!! Men vissa tidningar är ganska svårlästa, speciellt om man, som jag, vill kunna läsa på min Ipad. Varför är filerna så lågupplösta? Förra numret av Hemdator Nytt gick alldeles utmärkt att läsa på plattan.

Andreas K

**Svar:** Tack för ditt meddelande! Ja, det ligger många timmars arbete bakom förarbetet men jag har ju inte gjort allt själv. Flera vänliga själar har hjälpt till.

Många av de äldre numren var inscannade i ganska låg upplösning för att filstorlekarna skulle vara hanterbara. Tyvärr innebar detta att läsbarheten blev lite lidande. Dessutom skapar generering-

en av bläddringsbara sidor två olika versioner, en normalupplöst för vanliga datorer och en mobil version med något sämre upplösning. Två versioner. Surfar man in med sin platta väljs mobilversionen automatiskt.

Förra numret, liksom detta och kommande, ger betydligt bättre kvalitet vid publiceringen. Detta eftersom de bläddringsbara sidorna genereras direkt från sättningsprogrammet. Man behöver alltså inte först skapa en PDF-fil och sedan konvertera denna. Jag har kontrollerat genom att läsa tidningen på en liten smartphone och det fungerar faktiskt även om det knappast är optimalt. På läsplattor fungerar det dock som tänkt.

/Ulf S

### Vad skall jag göra med gamla datorer?

Hej! Jag har några äldre datorer kvar: en MSX och en Atari 1040 samt diverse datorprylar till dessa. Allt ligger i en kartong på vinden någonstans för jag har inte haft hjärta att slänga det. Kan det finns något värde i dessa gamla prylar och i så



"Det skall nog finnas bättre sätt att logga ut på..."

fall vart skall man vända sig?  
Martin

**Svar:** Hej Martin! Du är inte ensam om att ha sparat datorer och tillbehör från förr. Trots allt har man en gång lagt avsevärda pengar på att köpa prylarna.

I dag växer intresset för retrodatorer hela tiden och jag rekommenderar dig att behålla dina ett tag till. Kanske plockar du fram dem och ser om de

fungerar som förr - ge dig i så fall hän åt nostalgin! Du kan ju även lägga ut grejorna till försäljning på Blocket, Varugallerian eller andra säljsiter. Du kan ju även testa med att annonsera på [Hemdator Nyttss annonsida](#).

/Ulf S



Skriv in till "Mailat"

Vill du synas här? Klicka!!!

# VARU GALLERIAN

Nu kan du sälja dina prylar **HELT SÄKERT** Med vårt Escrow-system riskerar varken **SÄLJARE** eller **KÖPARE** sina pengar!

Till innehåll

# 8 bitar på 80-talet

## NINTENDOS MARSCH IN I DE SVENSKA HEMMEN.

Nintendo har sedan tidigt 80-tal haft en stark position i Sverige. En hel generation tv-spelare växte upp med NES - Nintendo Entertainment System, även i folkmun kallad Nintendo 8-bitars. Odödliga spelklassiker som Super Mario Bros och The Legend of Zelda såg dagens ljus på NES. En kombination av dessa unika spelidéer samt ett flitigt och finurligt arbete av den svenska generalagenten Bergsala ledde till stor framgång i Sverige. NES har än idag ett starkt följande och präglar dagens spelkultur.

Denna bok berättar historien bakom succén från Bergsalas tidiga möten med Nintendo i Japan till det bittra 90-talet när valutan devalverades och hårda år drabbade Bergsala. Minnen från Owe Bergsten, Lars Jarhamn, Jens Ohlin och andra nyckelpersoner återberättas i en fascinerande historia då pionjärsanda rådde i dataspelsbranschen. Vidare listas även viktiga milstolpar på NES och försäljningsstatistik.

Författaren Martin Lindell har ett gediget förflutet inom spelbranschen. Lindell har arbetat med att sälja spel i butik, varit spelexpert på MTV, spelredaktör på Nöjesgulden, nordisk chefredaktör för Manual och Informatör på branschföreningen Dataspelsbranschen.

95:-

88 sidor!  
Du läser boken på din dator eller läsplatta



KÖP DEN HÄR





# Forskning för liv och livskvalitet

Ingen ska behöva lida av sjukdomar, skador eller funktionsnedsättningar i hjärnan. Ditt bidrag betyder mycket för drabbade och deras familjer. **Bli månadsgivare på [hjarnfonden.se](http://hjarnfonden.se)**



DIN GÅVA GÅR TILL FORSKNING OM: ADHD • AFASI • ALS • ALZHEIMERS SJUKDOM • ASPERGERS SYNDROM • AUTISM • BEROENDE • BIPOLÄR SJUKDOM • CP-SKADA • DEPRESSION • DYSLEXI • EPILEPSI • HJÄRNSKADA • HJÄRNTUMÖR • MIGRÄN • MS • PARKINSONS SJUKDOM •

**MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE**

**DEN ULTIMATA JAKTUPPLEVELSEN!**  
 NY GRAVIT  
 ELLER MONSTER  
 MERUTRUSTNING  
 TUFFARE UPPDRAG  
 FÖRBÄTTRADE  
 KAMERAKONTROLLER!

12 CAPCOM Nintendo Wii U NINTENDO 3DS

## SKAPA DIN EGEN JAKTLYCKA



Välkommen till Monster Hunter 3 Ultimates episka värld, där jättelika monster rör sig över frodiga slätter, iskalla tundror och hetlevrade lavagropar. Du startar som en jägare med blygsam utrustning, men varje best du tar ned för med sig nya material att skapa bättre vapen och rustningar med. De ger dig det du behöver för att bli en mäktig kraft som rör på även de formidablaste fienderna. Möt utmaningarna själv med två datorstyrd kompanjoner, eller gå ihop med upp till tre vänner online (Wii U) eller lokalt och bevisa att du har vad som krävs för att sälla dig till legenderna.

## LÄNK!



Länka upp till tre Nintendo 3DS-konsoler till en Wii U i det lokala flerspelarläget och överför spardata mellan båda versionerna!

facebook.com/monsterhunter @monsterhunter youtube.com/monsterhunter www.nintendo.se

\* KRÄVER ETT EKSTRA LÄR AV VÄRKT VERBLEN



YOU ARE SHERLOCK HOLMES AND THIS IS YOUR INVESTIGATION!

# THE TESTAMENT OF SHERLOCK HOLMES™

*Ett stort äventyr från en ofta  
uträknad liten utvecklare.*

90/100, PC Gamer

*Det är med minimala medel  
som Frogwares naglar fast  
en vid tv-rutan.*

4/5, Aftonbladet

*För dig som gillar pip-  
tobak och gåtor.*

4/5, City



WWW.SHERLOCKHOLMES-THEGAME.COM

Watch the trailer:



/sherlockholmesvideogames



/focusinteractive



@FocusHome



FOCUS  
HOME INTERACTIVE

XBOX 360

XBOX  
LIVE

PC



PS3  
PlayStation 3



FROGWARES